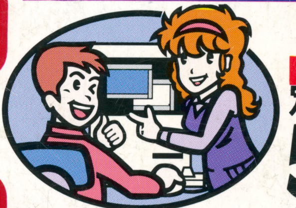
1998年11月1日発行(毎月1回1日発行)第17巻第11号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

NOV.1998 11

定価 550Yen

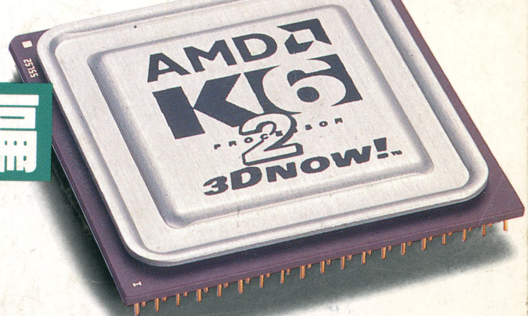
BASIC Magazine



Windows98パソコン アップグレード講座

高速化の本命CPU編

- ●CPUの動作原理を理解
- ●実装でわかるチップの仕組み
- ●ベンチマークでわかる高速化のポイント



PentiumⅡを超えるパフォーマンスが示すもの 3DNow!命令を搭載したAMD-K6-2 実力をチェック

別冊付録 DOS/V製作

組み立て・パワーアップ体験満載!!

今月のおすすめパソコン

小さな本体で音も控えめ!! 部屋に置く理想のコンパクト省エネ・パソコン!

VALUESTAR NX VC26/4XC

今月のおすすめ周辺機器

ゲーム・サウンドから本格的デジタル・レコーディングまで完璧にこなす!!

Sound Blaster LIVE!

パソコン・ゲーム盛りだくさん

『イース・エターナル』ボス攻略/『モナークモナーク』実践編
高校野球道/栄光は君に3/ファイナルファンタジーⅦ/
ザ・タワーⅡ/1000円以内で楽しめるソフトたち

攻略 ウルティマ オンライン/三國志Ⅵパワーアップ・キット/ストラトスフィア/メックフロンティア

第36回アミューズメントマシンショー

コンピュータだから楽しめる頭脳の体操

特選投稿プログラム・コーナー

創刊200 記念キャンペーン

プログラミング連載企画 GAME BASIC for SEGASATURN/C言語/F-BASIC V6/Visual Basic/DirectX

大学入試センター試験プログラム練習問題

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使いください。
■詳しくはカタログをご覧ください。■Windows®の正式名称はMicrosoft® Windows® Operating Systemです。■Microsoft、Windows、WindowsNTは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。■IBM、ATは米国International Business Machines,Inc.の登録商標です。■記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。■当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業者として、本製品が国際エネルギースタープログラムの対象製品に関する基準を満たしていると判断します。■一部印刷サンプルは、ハメコミ合成です。

FAXサービス 東京03-3769-9821 大阪06-304-9821 本広告の商品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従って、ご希望のBOX番号をダイヤルしてください。2177〈PICTY900/PICTY700〉(6枚)、2178〈PICTY4000〉(5枚) ※枚数は変更になる場合があります。③お手元のFAXにご希望の情報が届きます。

新商品情報を提供中! 〈インターネット〉URL http://www.nec.co.jp/98/〈パソコン通信〉BIGLOBEのパソコン通信(PC-VAN)に接続したら“J NECPC”とキー入力してください。接続するにはBIGLOBEに加入している必要があります。 お問い合わせ先:資料請求専用窓口 03-3486-1171 ※月〜土(祝日、休日を除く)の9:00〜17:00

※1 A4判、標準モード印刷時。モノクロ：テキスト文書、カラー：カラーグラフィック＋モノクロテキスト混在文書を印刷した時の印刷に要する時間を測定。パソコン側の処理時間は含みません。印刷するデータにより印刷速度は異なります。※2 高精細モード印刷時。基本解像度は600×600dpi、1ドット各色4段階の色濃度変化により1200×1200dpi相当の画像品質を実現。※3 印刷用紙・電気代は含まず。カートリッジ標準価格から、1枚にかかるインク代を算出した料金です。モノクロ：A4判、10.5p ANK1500文字、標準モード連続印刷時。カラー：A4判、各色7.5%面積比標準モード連続印刷時。※4 高精細モード印刷時、ISO7779測定条件による。※5 IBM PC/AT100%互換機。

〈NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　フリーダイヤル0120-60-9821（市外局番は不要です。電話番号はよくお確かめの上おかけください。）
受付時間：9:00～17:00（祝日を除く）※フリーダイヤルは携帯電話・PHSではご利用いただけません。
■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉
ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、
〒108-8001 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28530
PICTY（マイコンBASICマガジン10・8）係までお送りください。

NECグループ

マイコン BASIC Magazine

CONTENTS 11

NOV.1998

21 特集 Windows98パソコン　アップグレード講座
第2回 高速化の本命 CPU編
●チップ交換前の基礎知識　CPUの動作原理を理解しよう
●実装でわかるチップの仕組み　CPUをアップグレードしよう
●ベンチマークテストでわかる高速化のポイント

32 PentiumⅡを超えるパフォーマンスが示すもの
3DNow!命令を搭載した AMD-K6-2の実力をチェック

巻頭カラー　Monthly Hardware Best Selection

10 今月のおすすめパソコン
小さな本体で音も控えめ!!　部屋に置く理想のコンパクト省エネ・パソコン！
NEC VALUESTAR NX　VC26/4XC

14 今月のおすすめ周辺機器
ゲーム・サウンドから本格的デジタル・レコーディングまで完璧にこなす!!
クリエイティブメディア Sound Blaster LIVE!

プログラミング講座

60 Dr.Dの特別講座
『大学入試センター試験』練習問題編

62 GAME BASIC　for　SEGA SATURNでゲームを作ろう！
オブジェクト同士の微妙な関係

64 ハロー！C言語ワールド
Cにおける関数②　西暦から元号になおす関数

68 Visual BasicによるDirectXプログラミング入門
DirectAnimationにおける“イベント”の活用法

75 Visual Basic研究所
文字列操作の基本を理解しよう！

80 Windowsプログラミング完全マスター
Windows98対応の開発ツール『Delphi 4』詳細解説！

86 スタート！　Windowsプログラミング by F-BASIC V6.0
イベント・プログラミングで“もぐらたたき”を作ろう①

90 先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
運動エネルギーをパソコンでシミュレートしてみよう！

94 Klik＆Play　Click＆Createクリック・ゲーム作成術
落ちものパズルゲームは作れるか！
第3回クリック＆プレイ／クリック＆クリエイト ゲームコンテスト結果発表！

98 BASIC言語の入手方法＆実行手順＆疑問質問にお答えします
BASIC PROGRAM GET＆RUN

特選投稿プログラム・コーナー

102	Windows（VisualBasic5.0）	Star Carrier	うろたす
106	Windows（VisualBasic4.0）	NaGohst	中島裕喜
114	Windows（VisualBasic2.0）	独楽	よっち
117	Windows（Q Basic）	The Libra	小崎順司
124	FM TOWNS	リカルドの冒険	江崎安徳
129	MSX/2/2+/TurboR	もう やっ！	桐岡昭広
131	PC-8801mkⅡSR	（実用）CAT2	波矢川星夢
136	PC-9801	三國志Ⅲ	吉村直繁
140		対戦	新井秀和
142		ULITIMATE☆LIFE	Electric Sheep Soft
145	PC-E500	リアルバウト避難訓練	ADM

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

148 MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC-55
季節を抱きしめて　粟田英樹

151 MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+XG
電脳戦機バーチャロン　メモル

別冊付録
DOS/V製作
組み立て・パワーアップ体験満載!!

ゲームを中心にしたエンターテインメント・ソフトを解説

169 **パソコン・ゲーム・サイド**
『イース・エターナル』ボス攻略／『Final FantasyⅧ』／『ザ・タワーⅡ』／ニュース／新作情報など

197 **アーケード・ゲーム・サイド**
AMショーレポート／アーケード・ゲーム・グラフィティ／新作情報など

211 とことんぷよぷよSUN
214 Game Music Encyclopedia
225 新作発売予定表Data Base
228 『ウルティマ オンライン』連載コーナー　ブリタニアに死す
232 『三國志Ⅵパワーアップ・キット』の世界を楽しむ
237 成層圏物語『ストラトスフィア』
240 『メックフロンティア』を斬りきざむ
242 対戦問屋～東風荘篇
244 ゲーム考現学
246 アタシを信じてコレ買って
247 A.A.情報局
248 みらくる読者の闘技場
251 読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview
254 読者のイラスト紹介！あくせすROOM
255 おたのしみ読者プレゼント
256 対局囲碁ソフト世界選手権FOST杯レポート
257 ソフトハウスのPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION
265 CHALLENGE！HIGH SCORE！
271 ゲームファン究極の趣味　基板生活

34 とっておきのWindows98操作方法をキミに伝授！
超入門！　ゼロから学ぶWindows98
第2回　アプリケーション・ソフトのインストール，起動と簡単なファイル整理に挑戦！

38 新品から中古まで！ほしいパソコンと周辺機器がきっと見つかる
パソコンBuyer's Guide

43 インフォメーション・キャッチアップ
●人気のVAIOシリーズにマイクロタワー／ノート／モバイルの新モデルが登場！
●カシオ，サンヨー，ソニーからデジカメ最新モデルが続々発売！
●MIDIにも対応したヤマハのPCI接続サウンド・ボード
●ペンタブレットで楽しくCG作成に挑戦

46 マンガで学ぼう！パソコン・レクチャーX
無くてはならないキーボードとマウス

50 Free Network Game
探訪～野村のバーチャル株式投資倶楽部

52 ホームページ検索ソフト
サーチエンジン白書 '98

56 めざせ！　ホームページ開設　教えてやまかん先生
Java Scriptを使ってみよう②　文字のスクロール表示挑戦！

58 マンガコラム　神奈川のりこのホームページに夢中
チャットに挑戦するのだ！

154 明日のスター・プログラマー／影さんのマジック・ボックス
274 電脳用語小辞典
275 Final Stage

広告さくいん

ハード／アクセサリ

NEC	表2～前付カラー3
日本AMD	前付カラー6～7

メディア

ソニー	表4

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー8
セガ・エンタープライゼス	中付カラー155
コーエー	中付カラー156～157
アートディンク	中付カラー158～159
アンバランス	中付カラー160～161
日本ビクター	中付カラー162～163
SPS	中付カラー164
システムソフト	中付カラー168
日本ファルコム	記事中カラー215,表3

学校関連

代々木アニメーション学院	前付カラー9
日本ゲームソフト学院	前付20
東京ゲームデザイナー学院	後付276

中古基板販売

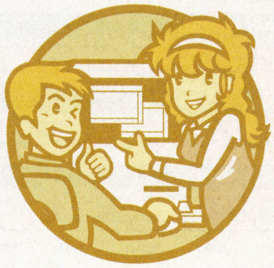
キョーワインターナショナル	記事中273

パソコンショップ

東北	
ワンダーボックス	記事中39
関東・甲信越	
コジマ	前付カラー16～17
マイコンショップ川口	前付18～19
遊基パソコン館	記事中42
ロケットPCアウトレット	後付277
パシフィックネット	後付278
OTTO	後付279
ソフトショップラム	後付280
クレバリー	後付282
関西	
イオシス	記事中41,後付281
ユニオンコンピューターネットワーク	後付280

別冊付録DOS/V製作

スカイ・シー
日本AMD
国際産業技術株式会社
ピーシーショップ ピーテン
ロケットサポートセンター



©マイコンBASICマガジン11月号
第17巻　第11号　1998年10月25日印刷
1998年11月1日発行
定価550円（本体524円）
電波新聞社　1998 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141-8715
電話　東京（03）3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株）　製本：(株)堅省堂

＜本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します＞

3DNow!™テクノロジ AMD-K6®-2プロセッサ

350MHz新登場

世界の主要PCメーカーが続々採用

AMD-K6®ファミリーは、世界の主要PCメーカーに多数の採用実績を持ち、今後もますます採用が拡がっていきます。

魅せてあげる、新次元リアリティ

3DNow!™テクノロジで実現する新次元リアリティ

マルチメディア処理能力の革新的ブレイクスルーを達成したAMDの3DNow!™テクノロジ。AMD-K6®-2プロセッサは世界で初めて3DNow!™テクノロジを組み込み、あなたのPCを既存の常識から解き放つ究極のリアリティを実現します。

鮮烈な映像と迫力のサウンド。飛躍する表現領域へ

3DNow!™テクノロジにスーパースケーラMMX®機能を統合。劇場の大型スクリーンを彷彿させる鮮烈な画質と迫力のサウンドが、DVD、3Dゲーム、インターネットなど、あらゆるデジタルコンテンツに新たな表現を拓きます。

安心の互換性。拡がるWindows®98コンピューティング

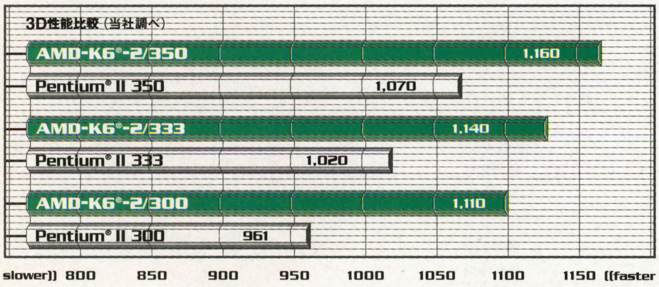
厳正なテストを繰り返し、Windows®98をはじめ、x86用主要OS、および60,000を越えるソフトウェア･アプリケーション、そして最新のMMX®ソフトウェアとの互換性を実証しています。

他を圧倒するトータル･パフォーマンスと表現力

ベースクロック100MHzバス対応のSocket7=Super7™に初めて100%対応し、システム性能を最大限に引き出します。同クロックのPentium®Ⅱプロセッサを上回るパフォーマンスを持ち、AMD-K6®-2プロセッサはさらに進化を続けます。

AMD-K6®-2 プロセッサの性能

3D Winbench® 98 / Windows® 95 (DirectX 6.0 optimized for 3DNow!™)



ベンチマークシステム構成: Microsoft Windows 95 OSR 2.1, 32MB DRAM, Maxtor DiamondMax IDE HD, 512K L2 キャッシュ, Diamond Viper V330 4MB AGP, FAT32。**AMD-K6-2 プロセッサ搭載システム:** 100MHz バス対応Microstar 5169メインボード。**Pentium®Ⅱ 300 搭載システム:** 66MHz バス対応Abit LX6メインボード(100MHzバス対応 Pentium Ⅱ 300 および 333搭載システムは現在市販されていない)。**Pentium Ⅱ 350 および 400 搭載システム:** 100MHz バス対応Asus P2B メインボード。AMD-K6-2搭載システムは、AMD-K6-2の3DNow!テクノロジをサポートするNvidiaドライブのプレリリース版をインストール。PentiumⅡ搭載システムは、Nvidiaドライバ ver.0236(3D WinBench 98に最適化するよう構成されたもの)をインストール。これらソフトウェア製品の最終版では性能値が異なる場合があります。Nvidiaおよびその他の主要グラフィックス･ベンダは、3DNow!テクノロジなど、新しい機能に対応できるように、定期的にドライバを更新していきます。

AMD

http://www.amd.com/japan/

日本AMD 〒163-0839 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル5階(私書箱6132)

AMD、AMD社ロゴマーク、ならびにその組み合わせ、AMD-K6、AMD-K6ロゴマークは、Advanced Micro Devices, Inc.の商標です。3DNow!、Super 7は、同社の登録商標です。Windows®は、Microsoft Corporationの登録商標です。Pentiumは、Intel Corporationの登録商標です。

EXPERIENCE THE NEW REALITY
AMD-K6®-2 PROCESSOR WITH 3DNow!™ TECHNOLOGY

FUJITSU

使い慣れたプログラム資産に、永遠の価値を。

N88-BASICからWindows環境へ。新たに移行支援機能を搭載したF-BASIC V6誕生。

●F-BASIC V6は、N88-BASICなどいままで慣れ親しんできたさまざまなDOS BASICプログラムを、簡単な操作でWindows®プログラムに書き換えることのできる最新のプログラミング開発環境です。●新しく搭載された移行支援機能は、F-BASIC独自の高度なプログラムコンバート機能、適切な移行のアドバイスをしてくれる支援機能を持ち、DOS BASIC（N88-BASIC,MS-BASIC,QuickBasic,F-BASIC86HG/386など）プログラムを、Windowsプログラムへ移行する作業をしっかりサポートしてくれます。●DOS BASICの「手続き型処理」採用により、プログラムの高い互換性を持つだけではなく、いままでつちかってきた プログラミング知識を最新のWindowsでも十分に発揮することができます。●統合開発環境では、ツールバーやツールボックスなどのビジュアルな操作により、プログラムの作成/翻訳/デバッグといった一連の開発作業を快適に行うことができます。●32bitネイティブコンパイラ搭載により、64kbyte以上のプログラムを作成したり、インタプリタ形式に比べ数倍から数10倍以上速く処理できることはもちろん、作成したアプリケーションの再配布が自由に行えます。●ビジュアルプログラミングによりコマンドボタン、スクロールバーなどの豊富なGUIコントロールを追加することで、よりWindowsらしいGUIプログラム にすることができます。Windowsの多彩な機能を利用したプログラムへの 進化も可能にするF-BASIC V6。●5年間におよぶWindows版BASICへの移行実績のパワーが生み出したこの最新プログラミング開発環境が、あなたのプログラム資産に永遠の価値を与えます。

移行支援機能 **32bit高速処理** **群を抜く拡張性** そのすべてが新しい。

F-BASIC V6

Windows®98対応 **新発売** 標準価格 35,000円

●読み込み可能なBASICプログラム：F-BASIC86HG/386、N88-BASIC、QuickBASIC、MS BASIC
●対応機種／OS：Microsoft Windows98、Microsoft Windows95及びMicrosoft Windows NT4.0が動作する機種
（PC-98、PC-98-NXシリーズ、AT互換機など）
●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）
●関連書籍
「F-BASIC97プログラミングのすべて」電波新聞社発行、「F-BASIC97プログラミング ガイド」SOFTBANK BOOKS発行

※Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
※その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。※価格には消費税は含まれておりません。

店頭デモ、セミナー実施中！

Fmw 富士通ミドルウェア株式会社
〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16 日興不動産ビル
TEL.045-471-0282 受付時間 9:00～12:00 13:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)
ホームページ http://web.infoweb.ne.jp/fmw/

学費には、低利・無担保・やさしい審査の「国の教育ローン」をどうぞ！

お問い合わせ
03-3379-3630（YAG国のローン係）

（社）日本映画テレビ技術協会員.（財）日本視聴覚教育協会員.（社）日本漫画家協会員.日本映画録音協会員.日本映画照明協会員.日本映画撮影監督協会員

他をグンと引きはなす創造力で、経験ナシ・自信ナシの人を実力勝負の人にするアート教育で

99.01%（平成10年3月卒業生の就職・デビュー率）達成

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院

平成11年4月入学生願書受付中！

大阪校
名古屋校
福岡校
10周年
65万円入学
しかも
祝金15万円を贈呈

さらに 2年次は40万円で進級できます

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催

見学随時
（事前にTELを）

「声優タレント科」一年間の費用で二年間学べて、「ミュージカル舞台・演劇科」と「ビューティーアート・メイク科」の勉強もできる。もちろん一年次でデビューもできる。「オンステージ・システム」好評

125万円で2学科同時に学べて、経費と時間の節減になる「ダブルスタディ」が皆さんのご要望に応えて発足

ご希望の方には「オンステージ」又は「ダブルスタディ」の説明書を進呈

設置学科

アニメ・映像学部
- アニメーター科（2年）
- デジタルペイント・アーティスト科（2年）
- アニメ監督コース科（2年）
- 背景美術監督コース科（2年）
- アニメAVオペレーター科（2年）
- アニメ音響監督コース科（2年）
- スペシャル・メイクアップ・アーティスト科（2年）
- SFX監督コース科（2年）
- ビューティーアート・メイク科（2年）
- ビデオジャーナリスト科（2年）

出版学部
- マンガ・コミックプロ養成科（2年）
- エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
- ビジュアル・イラスト科（2年）
- セットメイク・プロデューサー科（2年）

CG学部
- ゲーム・グラフィックデザイナー科（2年）
- マルチメディア・クリエイター科（1年）
- ゲーム・デザイナー科（2年）
- モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）
- ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
- デジタル映像エキスパート科（2年）
- 新設 ゲーム・シナリオライター科（2年）
- ゲーム・キャラクターデザイン科（2年）

芸術学部
- 声優タレント科（1年）
- ミュージカル舞台・演劇科（2年）
- ミュージック・アーティスト科（2年）
- ライト照明デザイナー科（2年）
- メディア芸術総合学科（3年）

未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム

24時間、無料で医療健康相談！

特待生 12万円
特育生 36万円
支給

専用寮・格安居住！

無料 1日体験入学（YAG学院各校で）／学院説明会（全国主要都市で）

ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151-0053 東京都 渋谷区 代々木 1-20-3-BM-10 代々木アニメーション学院

TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag info@po.infosphere.or.jp

ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
CARISMAP 無料
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ ただいま診察ブック進呈中（無料）診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）

代々木アニメーション学院制作協力／提供
Ⓒ神坂一・義仲翔子／角川書店／テレビ東京・SOFTX

東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
福岡（10月）、東京（11月）、名古屋（12月）開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。お申し込みは下記へ
〒151-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-10 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

Monthly Hardware Best Selection
今月のおすすめパソコン

小さな本体で音も控えめ!!
部屋に置く理想の
コンパクト省エネ・パソコン!

NEC

バリュースター　エヌエックス

VALUESTAR NX VC26/4XC

価格388,000円

問い合わせ先
NECインフォメーションセンター　0120-60-9821
ホームページ　http://www.pc98.nec.co.jp/

パソコンが欲しいけど設置場所がないとお困りの人。そして，小さくても拡張性のあるデスクトップ・パソコンが欲しいという人におすすめなのが，今回紹介するNECの『VALUESTAR NX（バリュースター・エヌエックス）』です。

買ってきてスグに使えるオールインワン・デスクトップ・シリーズ『VALUESTAR NX』には，拡張性に優れたミニタワー・モデルと，省スペース・省電力にこだわったコンパクト・モデルがあります。今回はそのコンパクト・モデルの中でも液晶ディスプレイをセットにした中級モデル『VC26／4XC』を，徹底紹介していきましょう！

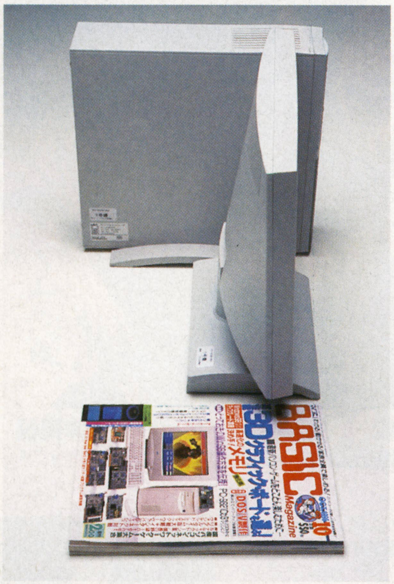
コンパクトな本体にもりだくさんの機能を搭載！

今回紹介する『VALUESTAR NX VC26／4XC』（以下，VC26／4XC）は，高性能だけを追求するのではなく，オーディオ・コンポのようなトータルな使い勝手の良さと優れたデザイン性を追求したマシンです。コンパクトなデスクトップ筐体は，86（幅）×320（高さ）×300（奥行き）mmという超小型サイズ。付属するディスプレイは，最大1,024×768ドット（1,677万色）まで表示可能な14.1インチのTFT液晶を採用しています。ちなみにVC26／4XCは，ベーマガ本誌約1冊分の奥行きで本体とディスプレイを設置することが可能です（**写真1**）。

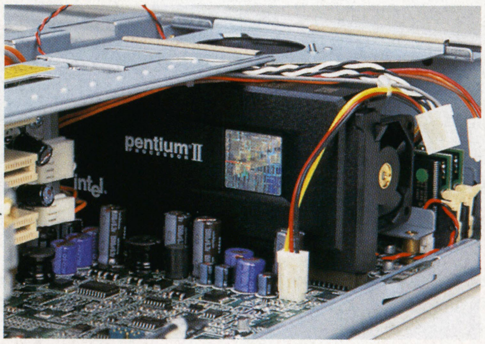
また，単に小さいだけではなく，VC26／4XCは静穏性にもこだわっています。部屋でパソコンを使っているときに，どうしても気になるのはその動作音です。このマシンは，電源ファンやハードディスク駆動音を最低限に抑えるように設計されているため，電源オンの状態でもその動作音はほとんど気になりません。

このように省スペース・省電力性能に優れたVC26／4XCですが，だからといって肝心の性能が削られているわけではありません。PentiumⅡ-266MHz（**写真2**）／64MバイトSDRAM／3.2GバイトHDDというスペックは，現在主流のマシンの平均以上のパワーを持っていると言えます。ビデオカードには，3D表示性能に優れているnVIDIA RIVA128を採用しており，ワープロや表計算，WEBブラウザなどの通常グラフィック表示はもちろん，3Dゲームなどにも対応できます。

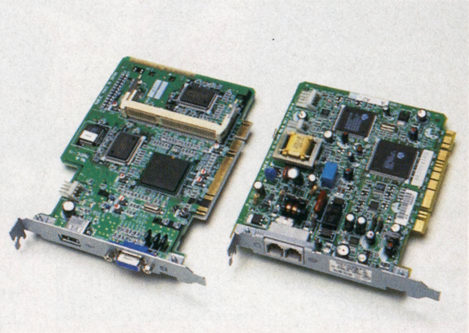
さらにVC26／4XCには，標準でK56Flex対応ファックス・モデム（V.90規格へのアップグレード保証）が内蔵されています（**写真3**）。ブラウザやオンライン・サインアップ・ソフトなども最初から準備されているため，設定が面倒なインターネットへの接続も簡単に行なうことができるのです。



《写真1》本誌1冊分の奥行きで本体とディスプレイを設置できる



《写真2》搭載されているCPUは，PentiumⅡ-266MHz

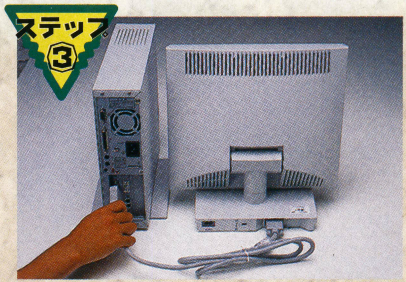


《写真3》USB端子付きのビデオカードとファックス・モデムカード

連続写真で見るVALUESTAR NX VC26／4XCのセッティング！

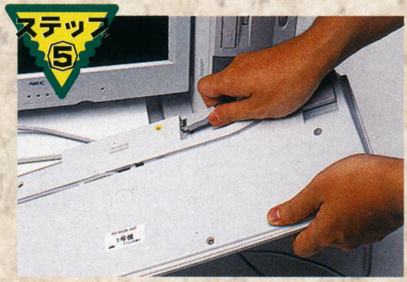
《写真4》VC26／4XCは，写真のような本体・ディスプレイ・付属品・マニュアル類などがセットとなっている

《写真5》本体に縦置き用の台を付ける。上下をまちがえないように注意

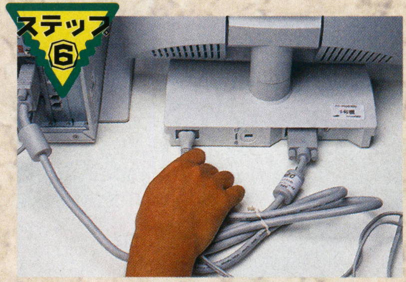


《写真6》本体とディスプレイをディスプレイ・ケーブルで接続。長さにはかなりの余裕がある

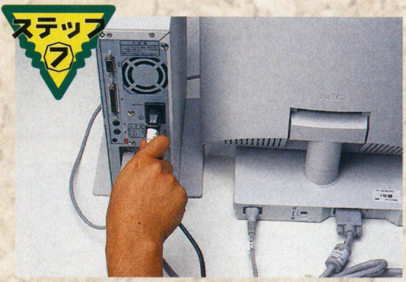
《写真7》本体背面，ビデオカード端子の隣にあるUSBポートに，キーボード・ケーブルを接続



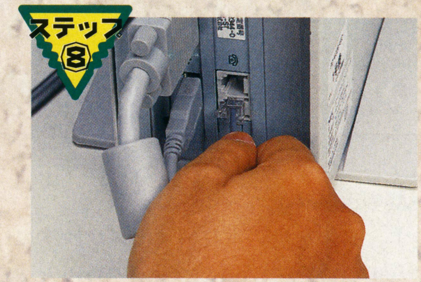
《写真8》キーボードの背面のUSBポートにマウスを接続。左右2か所にUSBポートが用意されているので，利き腕側にマウスを接続できる



《写真9》ディスプレイの電源コードを接続



《写真10》本体の電源コードを接続



《写真11》電話回線からファックス・モデムにモジュラー・ケーブルを接続。実際にはさらに電話機へと接続する

《写真12》電源を入れてWindows98が起動したところ

さっそくセッティングしてみよう

それでは，実際にVC26／4XCをセットアップしてみることにしましょう。本体とディスプレイの二つの箱には**写真4**のような内容物が入っています。

まずはデスクトップ本体に，縦置き用の台を装着します（**写真5**）。続いて，液晶ディスプレイを本体の横に並べ，ディスプレイと本体を接続します（**写真6**）。

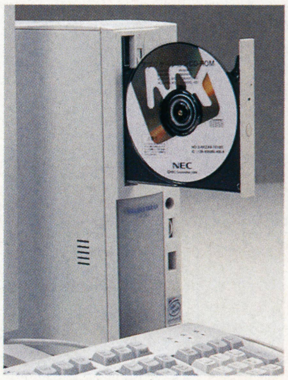
さて，つぎはキーボードとマウスの接続です。VC26／4XCでは，キーボードとマウスをUSB接続するようになっています。USBポートは本体前面に一つ，背面に一つ用意されています。アクセスが簡単な前面ポートは拡張用に開けておいて，ここでは背面のUSBポートにキーボードを接続します（**写真7**）。さらにキーボードの背面にあるUSBポートにマウスを接続します（**写真8**）。

最後に電源ケーブルの接続です。液晶ディスプレイ，本体の電源ケーブルを接続し，それぞれコンセントにつなぎます（**写真9**，**写真10**）。もしもファックス・モデムを使用する場合は，電話回線のケーブルをモデムカードのコネクタに接続します（**写真11**）。

これで接続はすべて完了です。マシンの電源を入れると，プレ・インストールされているWindows 98が起動しました（**写真12**）。

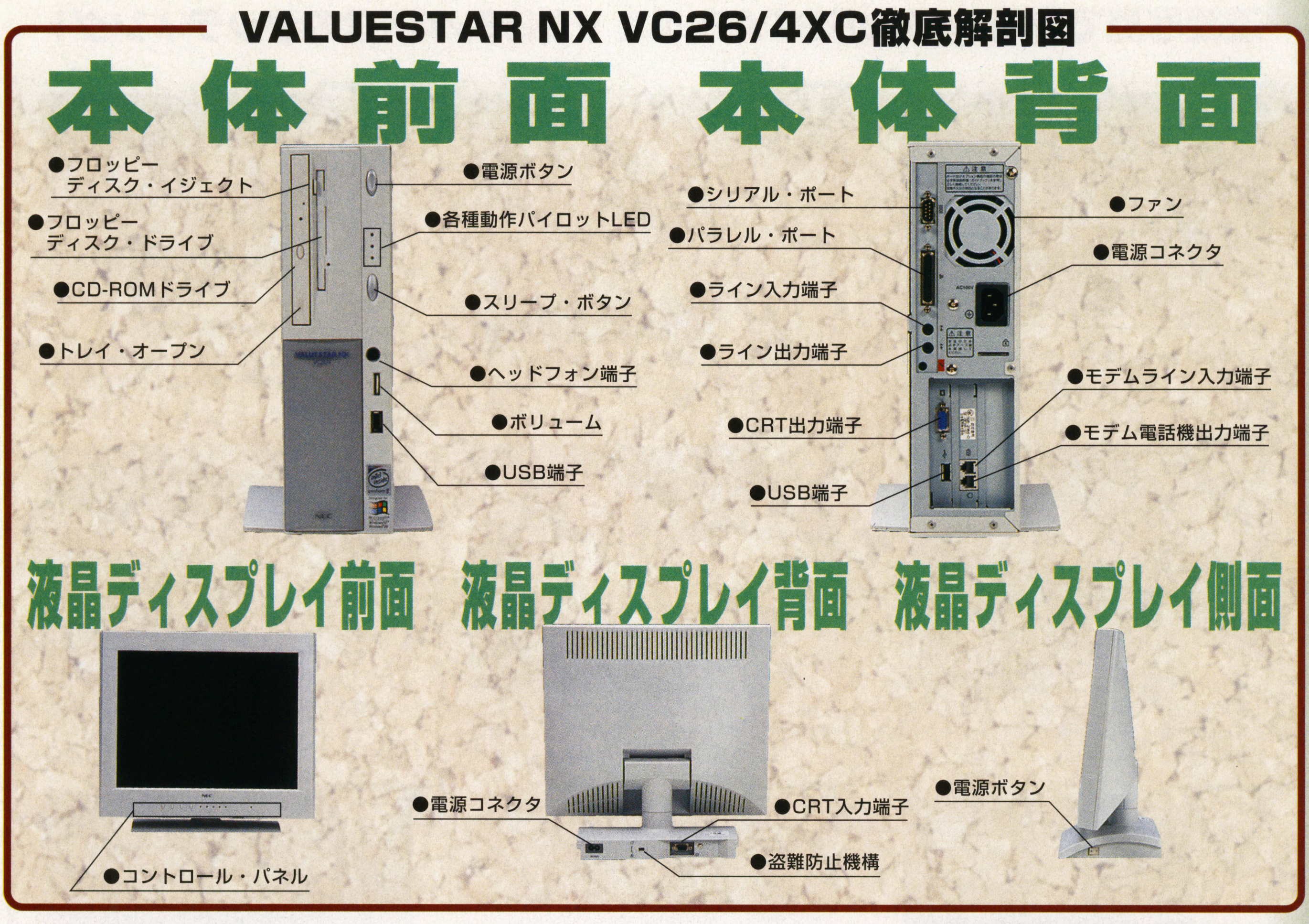
このマシンは，基本的に縦置きで使用するようデザインされており，CD-ROMドライブも縦置きで問題なく使えるように設計されています（**写真13**）。

もちろん通常のデスクトップのように横置きすることも可能で，その場合は**写真14**のようなレイアウトになります。



《写真13》CD-ROMドライブも，縦置きで使えるように中央部に留め金（ノッチ）が付いている

《写真14》通常のデスクトップのように本体を横置きに設置し，その上に液晶ディスプレイを置くことも可能



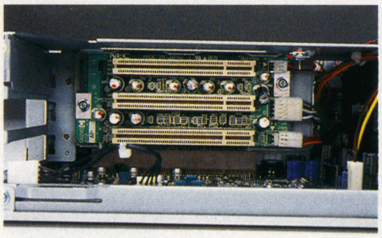
さらなる拡張も可能

VC26／4XCは，そのコンパクトな外見にもかかわらず，しっかりした拡張性を持っています。拡張スロットとして，PCIスロットが3スロット用意されています（**写真15**）。そのうち一つはビデオカード兼USBポート，そしてもう一つにファックス・モデムカードが接続されているので，1スロット空きがあるわけです。

また，すでにキーボードとマウスが接続されているUSBポートにも，スキャナやプリンタ，ジョイパッドなどのさまざまなUSB対応周辺機器を接続することが可能です（**写真16，第1表**）。

ところでVC26／4XCは，本体内部に小型のモノラル・スピーカを内蔵しています。本体を机の下に置くレイアウトにした場合や，ゲームやビデオCDなどで迫力あるステレオ音源を楽しみたい場合は，新たにステレオ・スピーカを準備する必要があります。

NECから本格的なサブウーハ（重低音を再現するシステム）付きのスピーカ・セット（**写真17**）が発売されているので，統一されたデザインにこだわりたい人にはオススメです。



《写真15》三つあるPCIスロットのうち1スロットはビデオカード兼USBポートが使用。さらにもう1スロットをファックス・モデムカードが埋めており，空きは一つ

《写真16》ゲーム必須アイテム，USB用ジョイパッドもあるぞ！

《写真17》本体のデザインと統一感のあるスピーカを接続したところ。写真はミニタワー・モデル

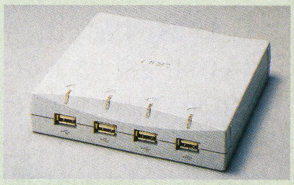
《第1表》NECから発売されているUSB関連製品の一覧

PK-UP001，PC-IN700/3U	フルカラーイメージスキャナ
PK-UP002，PK-UP003	USBハブ
PK-UP004	バーコードリーダ
PK-UP006	メモリカードリーダ/ライタ
PK-GP201，PK-GP101，PK-GP301	ジョイスティック，パッド，ハンドル
PK-MC202	デジタルビデオカメラ
PC-IT65D1P，PC-IT65D1E	ISDNターミナルアダプタ

USBとは？

USBとは，Universal Serial Busの略で，これからのパソコンの標準的な周辺機器接続インターフェースです。一つのUSBポートからじゅつつなぎに複数の周辺機器を接続でき，本体や周辺機器の電源が入った状態での接続・切り離しも可能になっています。

一つのUSBポートを複数のUSBポートに分割することができるUSBハブと呼ばれる周辺機器も用意されています。



▲USBハブを使うことによって，複数のUSB製品を接続するときのケーブルの取り回しがきれいになる

充実した内蔵ソフトとサポートいらずのマニュアル

内蔵ソフトを使ってみよう

VALUESTAR NXシリーズには，一太郎Office8（**写真18**）か，Microsoft Word 98&Excel 97が付属しています（今回紹介しているのは一太郎Office8モデル）。

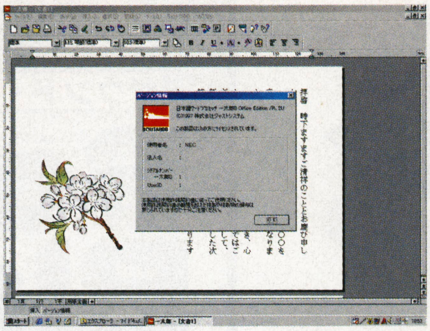
それらのワープロや表計算ソフトの使用方法をビデオを使って解説してくれる「パソコン大学一年生」が用意されています（**写真19**）。これを使えば複雑なソフトの使いかたを簡単に覚えることができるのです。

さらにインターネット関連ソフトとして，Microsoft Internet Explorer4.0などのブラウザ・ソフトや英文翻訳ソフト「翻訳アダプタⅡCROSSROAD」，プロバイダへのオンライン・サインアップ・ツールが用意されており，簡単にインターネット接続環境を構築することができるようになっています。また，実際に5時間までBIGLOBE経由でインターネット・サービスを無料で体験することができる「インターネット無料体験」も準備されています（**写真20**）。

そのほか，誰でも安心してパソコンを使えるように，ユーザーの技術レベルに応じてカスタマイズ可能な範囲を制限する「CyberTrio-NX」が用意されています（**写真21**）。このソフトを使えば，まったくパソコンを知らない人が使うときに，Windowsやマシン設定を変更できないように制限することが可能になるわけです。

また，初心者用の操作ガイドソフトとして，「パソコン探検箱」が用意されています。これは，「～したい」などという目的別の項目をたどっていくだけで，目的を達成するにはどうすればいいのかが簡単にわかるようになっています（**写真22**）。

このような初心者向けのチュートリアル・ソフトの他に，充実したマニュアルも用意されています（**写真23**）。マニュアルは「入門ガイド」「インターネット入門」「拡張の手引き」「困ったときのQ&A」「リファレンス」の5分冊で，目的に応じた読み分けができます。

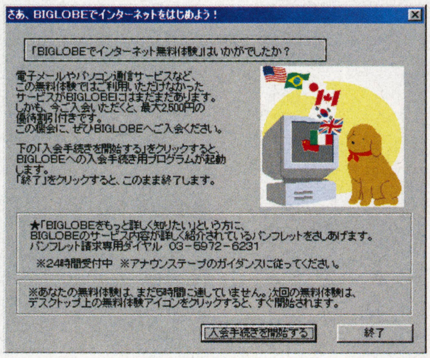


《写真18》VC26／4XCには，一太郎や三四郎などのアプリケーションがプレ・インストールされている

《写真21》CyberTrio-NXによって，危険な操作からパソコンを守ることが可能になる

《写真19》ワープロ，表計算ソフトの使いかたを学習する「パソコン大学一年生」も付属している

《写真22》「パソコン探検箱」によって，実践的なパソコンの使用方法を探していくことが可能



《写真20》NECならではのBIGLOBEを使った5時間インターネット無料体験も付属している

《写真23》丁寧に作り込まれたマニュアル。これさえあれば，たいていの疑問は解決だ！

このようにVC26／4XCでは，ハードウエア・ソフトウエアの両面で充実した機能が用意されています。実売価格も30万円を切るところまできており，液晶ディスプレイが付属することを考えれば，お手頃な価格帯の製品といえるでしょう。

《第2表》VALUESTAR NX VC23／4XCのスペック表

型番	PC-VC264XC
CPU	PentiumⅡ-266MHz
1次キャッシュ	32kB（512kB）
メモリ／最大	64MB（SDRAMM）／256MB
ビデオ／メモリ	nVIDIA RIVA128／2MB（SGRAM／最大4MB）
サウンド	PCMステレオ録音再生／16ビット／48kHz FM音源（最大20音）
HDD	3.2GB
CD-ROM	最大20倍速（平均14倍速）
拡張スロット（空き）	PCI×2（1）
ディスプレイ	14.1インチフルカラーTFT液晶 （640×480，800×600，1,024×768ドット自動切り替え）
備考	K56flex（V.90アップグレード可）対応FAXモデムボード
マウス	スクロール機能付きUSBマウス

MANTHLY HARDWARE BEST SELECTION
今月のおすすめ周辺機器

ゲーム・サウンドから本格派デジタル・レコーディングまでも完璧にこなす!! DOS/V機対応サウンド・ボード

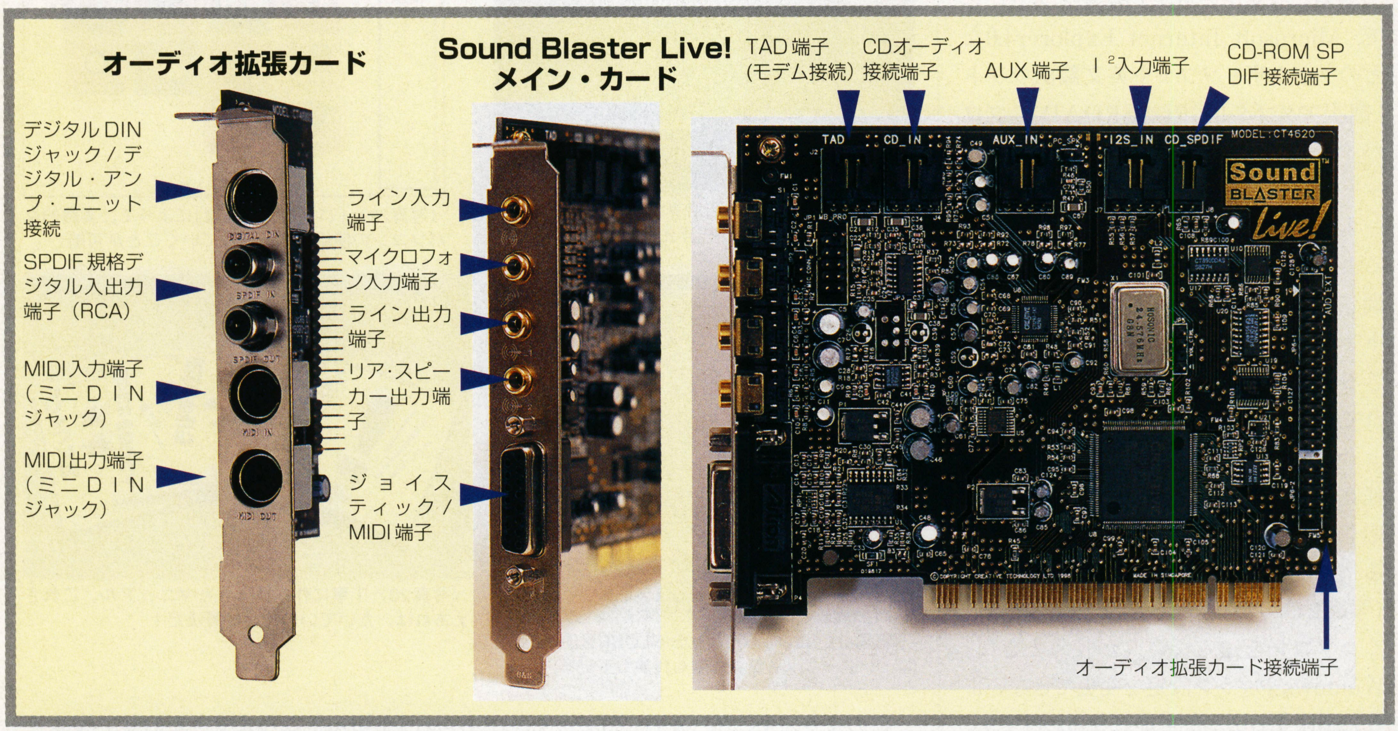
サウンド・ブラスター・ライブ!

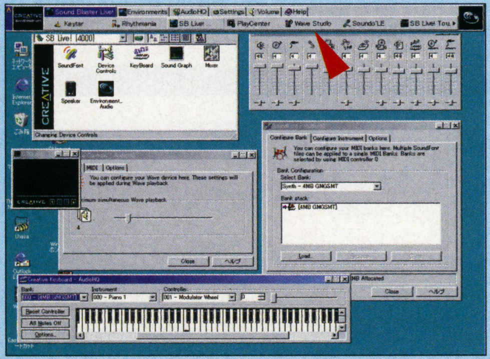
Sound Blaster Live!

サウンド・カードといえば，サウンド・ブラスターといえるほど人気の高い製品を発売しているクリエイティブ・メディア社ですが，このサウンド・ブラスター・シリーズの最上位機種が，今回発売された「Sound Blaster Live!」（価格32,000円・税別）です。

オーディオ信号を高速処理するオーディオ・プロセッサー「EM10K1」を搭載し，最高16ビット・48kHzの高音質で，ゲーム・サウンドから，MIDI再生，さらにデジタル・サウンド録音・再生までをこなす最強のサウンド・カードに仕上がっています。

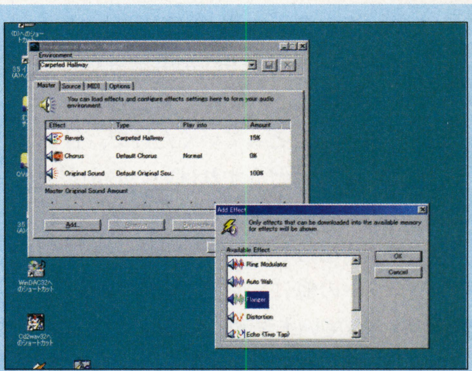
リアルタイムで再生音を処理し，あた



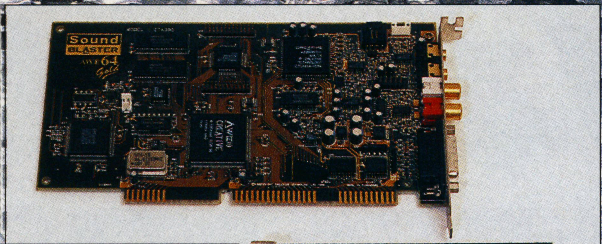


▲「Sound Blaster Live!」の設定画面。マウスのカーソルを画面上端へ移動すると，総合メニュー（赤矢印）が現れる

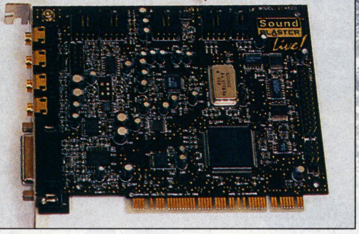
▲Wave，MIDI，デジタル再生などの音源の再生位置や３Ｄサウンドのセットアップを行なうスピーカーを設定

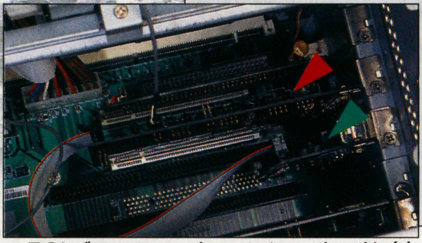


▲３Ｄサウンドの設定（Environmental Audio）。あらかじめ用意された設定のほか，リバーブ，コーラス，ピッチ，フランジャーなど多くの効果を独自に設定可能



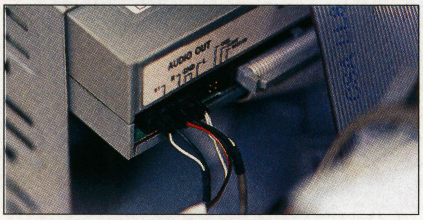
▶従来の機種「Sound BLASTER AWE64」（上）と「Sound Blaster Live!」。サイズは小さくなっているが，性能は飛躍的にアップしている。





▲PCIバス・スロットへメイン・カード（赤矢印），オーディオ拡張カード（青矢印）は空きスロットへ設置し専用ケーブルでつなぐ

▲アナログ入出力のテープ・デッキとの接続は，ステレオ・ジャック－RCA端子変換ケーブルで行なう



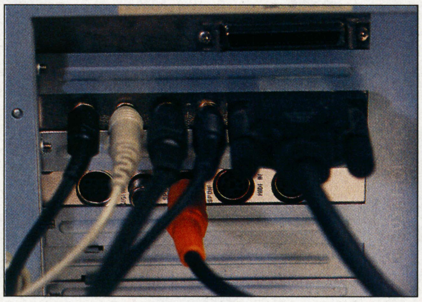
▲デジタル出力対応CD-ROMドライブから，付属ケーブルでカードのデジタル入力へ接続

かもコンサート会場や現実にはありえない空間で聞いているような感覚を再現する3Dサウンド効果は，ゲーム・ファンには絶対におすすめです。前後左右に4個のスピーカーが接続でき，「Sound Blaster Live!」対応のゲームであれば，各スピーカーからの個別の効果音を再生できるため，後から撃ってくる弾丸を思わずよけてしまうほどの臨場感が楽しめます。

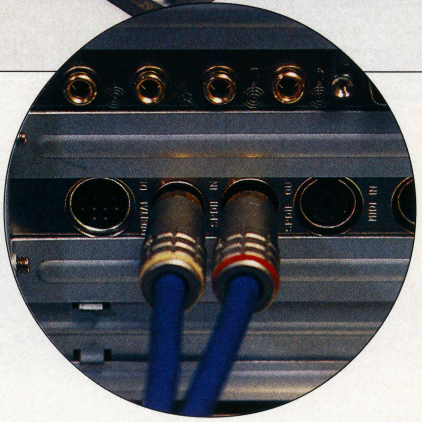
MIDI再生には，同時256音の再生ができ，そのうちの64音はSoundFront機能で，あらかじめ用意したサンプリング・データを割り当てることが可能です。

以上の機能を100％利用するためには，性能に見合うサウンド入出力端子が不可欠です。「Sound Blaster Live!」では，従来のサウンド・ボードと同様なアナログ端子のほかに，デジタル入出力端子（SPDIF規格同軸端子）までも備えています。MD（ミニ・デスク）プレーヤやDAT，デジタル対応のオーディオ機器と組み合わせることで，ノイズなどによる劣化がまったくないプロ並みの高音質でデジタル録音・再生を実現してくれます。

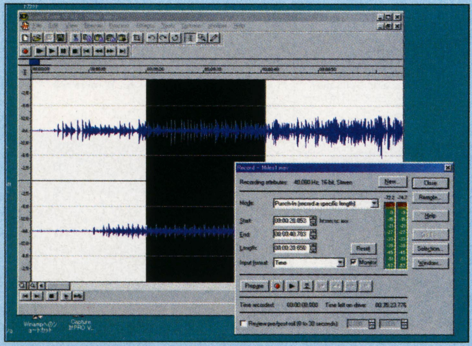
▶劣化の少ないプロ並みの音質で録再生ができるデジタル端子でDATデッキと接続



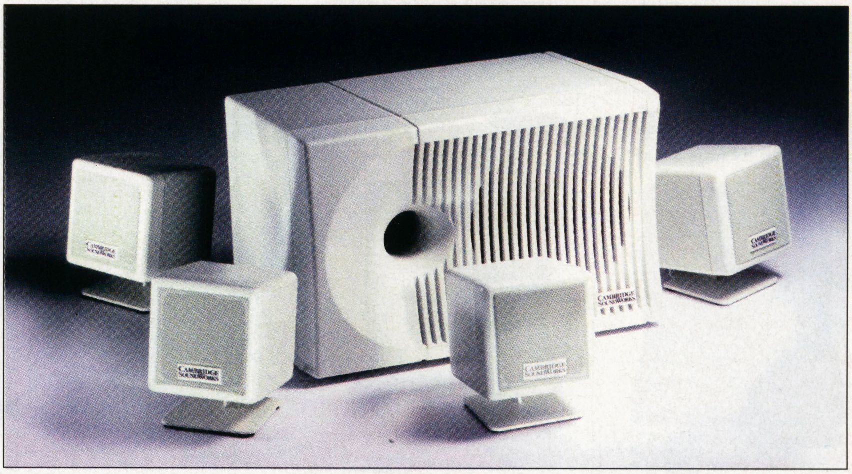
▲スピーカー出力，アナログ/デジタル音声，コントローラ，MIDIと多くの端子を備えているため，二つのスロットを使用



▲オーディオ拡張カードのデジタル端子はRCA（オーディオ・ピンジャック）タイプ



▲付属ソフトは多数用意されているが，驚いたことに本格的なハードディスク・レコーディングを可能にする高性能ソフト「Sound Forge XP」まで付属している



▲「Sound Blaster Live!」のマルチ・スピーカー機能をフル活用するためには，同社の「PCWorks Four Point Surround」システム（価格16,800円）との組み合わせがベスト

問い合わせ先：クリエイティブメディア（株）TEL03-3256-5577 http://www.creaf.co.jp

コジマ®

客値日本への挑戦

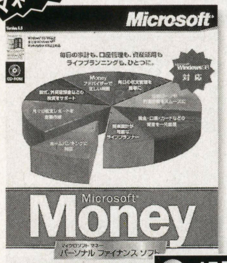
- 無料スクール
- 日本初 今、買って、お支払いは一年後 1年後・無金利一括払い
- 低金利 1%ローン
- さらにお得 カード手数料・代引手数料一切ナシ
- 業界初 5年間保険証進呈
- 冬のボーナス一括払い 金利手数料ナシ 冬・夏ボーナス2回払い
- 低金利 最長100回払い
- 日本初 法人クレジット・リース

■詳しくはお気軽にお問い合わせ下さい。

---

① お買い得マネーセット

この1冊がマネーを変える!



＋

パーソナルファイナンスソフト
Microsoft Money
Win95/98用
Microsoft
MSC2004

45日間体験版 CD-ROM付 (Win95/98対応)
(体験版に設定したデータは、製品版に簡単に移行出来ます。)

パーソナルファイナンスソフト Money
カンタン使いこなしマニュアル
監修:小野 英子(ファイナンシャル・プランナー)
企画・発行:株式会社コジマ

※マネーソフトには詳細な機能説明書は付いておりません。

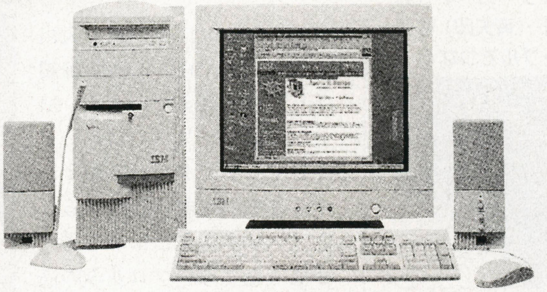
セットで **11,500**

※ソフト単品超特価販売中

---

② 56Kbpsモデム

CPU:AMD K6-266MHz
メモリ:32MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:大画面17インチモニタ



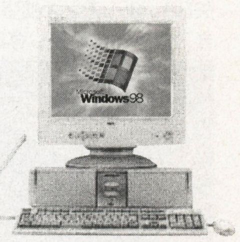
IBM Aptiva E4A
2137-E4A(Word98＋Excel97モデル)

無償UP アップグレード
5年間保険証進呈 **158,000円**
配送料1,500円

---

③ 56Kbpsモデム

CPU:PentiumⅡ-266MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:大画面17インチモニタ
基本OS:Windows98



NEC バリュースターNX
PCVS26DS7DA2PS(Word98＋Excel97モデル)
5年間保険証進呈 **238,000円** 更に値引き
配送料1,500円

---

④ 56Kbpsモデム

CPU:AMD K6-266MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:15インチモニタ

FUJITSU DESKPOWER
FMVM72653(Word98＋Excel97モデル)
5年間保険証進呈 **189,000円** 更に値引き
配送料1,500円

---

⑤ 56Kbpsモデム

CPU:AMD K6-266MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:大画面17インチモニタ

FUJITSU DESKPOWER
FMVM72673(Word98＋Excel97モデル)
5年間保険証進呈 **219,000円** 更に値引き
配送料1,500円

---

⑥ 56Kbpsモデム

CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1型TFT液晶
基本OS:Windows98
大容量ハードディスク3.2GB

NEC LaVie NX
PCLW20/42DS2
(Word98＋Excel97モデル)
5年間保険証進呈 **258,000円** 更に値引き
配送料1,000円

---

⑦ 56Kbpsモデム

CPU:MMX Pentium-233MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:大画面13.3型TFT液晶
基本OS:Windows98

NEC LaVie NX
PCLW23/43D(Word98＋Excel97モデル)
5年間保険証進呈 **298,000円** 更に値引き
配送料1,000円

---

⑧ 56Kbpsモデム

CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:32MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1型HPA液晶

FUJITSU純正マウス付 ¥10,000相当

FUJITSU BIBLO
FMVNE70D3V(Word98＋Excel97モデル)
本体¥298,000＋純正マウス¥10,000＝合計¥308,000相当
5年間保険証進呈 **210,000円** 更に値引き
配送料1,000円

---

⑨ 56Kbpsモデム

CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1型TFT液晶
基本OS:Windows98

FUJITSU純正マウス付 ¥10,000相当

FUJITSU BIBLO
FMVNE703V(Word98＋Excel97モデル)
5年間保険証進呈 **248,000円** 更に値引き
配送料1,000円

---

⑩ 56Kbpsモデム

CPU:MMX Pentium-233MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:大画面13.3型TFT液晶
基本OS:Windows98

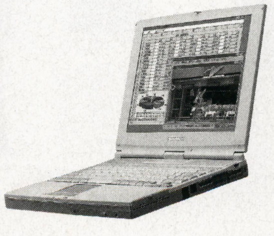
FUJITSU純正マウス付 ¥10,000相当

FUJITSU BIBLO
FMVNE73X3V(Word98＋Excel97モデル)
5年間保険証進呈 **298,000円** 更に値引き
配送料1,000円

---

⑪ 56Kbpsモデム

CPU:MMX Pentium-266MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:大画面13.3型TFT液晶
付属ソフト:
Word98,Excel97,Book Shelf Basic,Power PIMM V3.0,PowerE/J V3.0



SHARP Mebiusノート
MN390X26
5年間保険証進呈 **309,800円** 更に値引き
配送料1,000円

---

⑫ 56Kbpsモデム

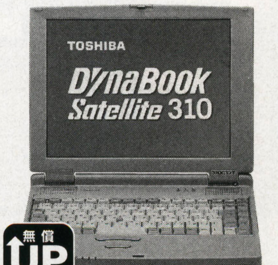
CPU:MMX Pentium-166MHz
メモリ:32MB
HDD:2.1GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1型TFT液晶
Word97,Excel97,Outlook97,インターネットエクスプローラ4.0

IBM Think Pad315ED
2600-DZJ
5年間保険証進呈 **198,000円**
配送料1,000円

---

⑬

CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:32MB
HDD:2.1GB
CD-ROM:最大16倍速
モニタ:12.1型DSTN液晶
基本OS:Windows95



無償UP アップグレード

TOSHIBA
Dyna Book Satellite310
PA1262S9
5年間保険証進呈 **168,000円**
配送料1,000円

ご注文の前に ▶ ご注文は〈番号〉にてお受けいたします。番号をご確認下さい。

店舗ではお電話によるご注文は承っておりません。

ご注文

お電話でご注文下さい。全国どこからでも無料です。

フリーダイヤル 21世紀へ一番

0120 0120-21-0001

24時間受付（よる9時～あさ9時は留守番電話となります。）
番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お問い合わせは

☎0289-76-4611

受付時間：あさ10時～よる8時 番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お支払い

1.代金着払い（代引）

- 商品お届け時に代金をお支払いください。
- 合計金額30万円までご利用頂けます。
- 商品お届け後（代金お支払い後）のキャンセルはできません。あらかじめご了承下さい。

2.カード払い

- JCB、VISA、UC、MC、DC、オリコ、AMEX、ダイナース、ニコスなど。

3.クレジット（ボーナス及び分割）払い

- コジマの業界トップクラスの低金利でご利用いただけます。
- ご注文後、申込書を送付いたします。署名、捺印の上ご返送いただきます。
- 商品の発送は信販会社の承認後となります。

お届け

商品のお届けはご注文後1週間前後となります。

- 在庫切れの商品、お取り寄せ商品等、お届けが1週間以上遅れる場合はあらかじめご連絡いたします。
- カード払い、クレジット（分割）払いの場合は承認後のお届けとなります。

配送料金

商品代金の他に、別途配送料を申し受けます。

※一部地域（沖縄県・離島）の配送料金は異なりますのでお問い合わせ下さい。

返品・交換

お客様のご都合による返品は、7日以内にご相談下さい。この場合、送料はお客様のご負担となります。初期不良（到着後7日以内）や、発送ミスの商品は交換させていただきます。弊社までご連絡ください。但し、下記の場合による返品、交換はお受けできません。あらかじめご了承下さい。

- 開封、またはご使用になられた商品
- お客様のもとで損傷、破損、汚損が生じた商品
- セット商品の一部のみの返品、交換、キャンセルなど。

プリンター

⑭
●解像度720×720dpi ●マイクロドットによる写真高画質プリント
EPSON カラープリンター MJ-830CS2
19,800円 配送料1,000円

⑮ Win/Mac対応
●解像度720×720dpi●フォトマッハテクノロジーが生み出す写真高画質
EPSON カラープリンター PM600C
23,800円 配送料1,000円

⑯ Win/Mac対応
●1,440dpiのスーパー高画質●6色インクでよりなめらかな印刷を実現
EPSON カラープリンター PM-750C ¥59,800の処
34,800円 配送料1,000円

⑰ Win95/3.1対応
●1,200×1,200dpi相当 ●最高毎分8枚の印刷スピード（モノクロ）
HPカラープリンター C5870AABJ(DJ720C) ¥44,800の処
29,800円 配送料1,000円

デジタルカメラ

⑱ 150万画素
●超高解像度フジノンレンズ搭載クラス世界最小・最軽量アルミ合金ボディ
FUJIFILM Fine Pix700 FFX700
79,800円 更に値引き 配送料1,000円

⑲ Win95/Mac対応 パソコン接続キットをセット
●2型液晶モニタ ●8MBスマートメディア使用●131万画素CCD
OLYMPUS デジタルカメラ C840Lセット
59,800円 配送料1,000円

⑳ 130万画素
●2インチTFT液晶モニタ搭載●8種類の「カラリオ・ソフト」が入ったCD-ROM添付
EPSON デジタルカメラ CP-600
49,800円 配送料1,000円

㉑ 81万画素 接続キット同梱
●81万画素CCD、高解像力レンズによる高画質●美しい映像の2型カラー液晶モニタ
OLYMPUS デジタルカメラ D320L
34,800円 配送料1,000円

周辺機器＆サプライ

㉒
●記憶容量230MB●ディスク回転数4,200rpm、平均シークタイム25ms
OLYMPUS MOドライブ MOS332B/ST
36,800円 配送料1,000円

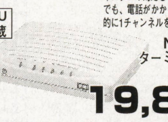
㉓ Win/Mac対応 230MB
●ディスク回転数4,200rpm、シークタイム25msの高速アクセス
Logitec MOドライブ LMO232H
31,800円 配送料1,000円

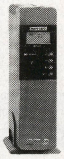
㉔ Win/Mac対応
●ディスク回転数4,335rpmの高速アクセス●静かで、コンパクトな本体設計
OLYMPUS MOドライブ MOS350B/ST
59,800円 配送料1,000円

㉕ Win/Mac対応 640MB
●トップクラスのディスク回転数4,300rpm ●ハイパーキャッシュによる高速データ転送
Logitec MOドライブ LMO643F
56,800円 配送料1,000円

㉖ DSU内蔵
●同期128kbps、非同期56kbps ●DSU内蔵●ナンバーディスプレイ対応アナログ2ポート
NEC ターミナルアダプタ PC-IT50D1A
23,800円 配送料1,000円

㉗ DSU内蔵
●同期128kbps、非同期56kbps●アナログポート×3●USBに対応
NEC ターミナルアダプタ PCIT65D1E
31,800円 配送料1,000円

㉘ DSU内蔵 
●アナログポート×2内蔵●ナンバーディスプレイ対応●128kbpsでアクセス中でも、電話がかかってきたときは、自動的に1チャンネルを解放して着信できる
NTT-TE東京 ターミナルアダプタ MN128mini
19,800円 配送料1,000円

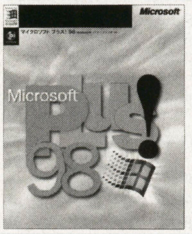
㉙ DSU内蔵 
●アナログ3ポート、ハブ4ポート内蔵 ●電話番号や接続状況がわかる液晶表示
NTT-TE東京 ターミナルアダプタ MN128SOHOSL10
52,800円 配送料1,000円

㉚
●17型モニタ対応 ●幅640×奥行700×高さ最大1,260mm
東京ニーズ パソコンデスク TNR-17WTW ¥14,800の処
59%引き **5,980円** 配送料1,000円

㉛
●暖かみのある木目調ラック
※幅645×奥行723×高さ1350mm
ロアス パソコンデスク AR-01M ¥14,000の処
64%引き **6,480円** 配送料1,000円

㉜
●上下調節はレバーひとつのエアーシリンダー式 ●ヒジかけ付 ●転倒しにくい5脚式
東京ニーズ OAチェア TNC-GR5
5,980円 配送料1,000円

㉝
●上下調節ガスシリンダー式●背もたれ、奥行き、高さ調節可能
ELECOM OAチェア CC-05N(BU)
4,380円 配送料1,000円

㉞ 
●Windows98をさらにパワーアップ！ ●システム信頼性を高めるパワフルなツールや新しいデスクトップテーマや楽しいゲームが満載
Microsoft PLUS!98 MSC1988＊MSPLUS98
4,600円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

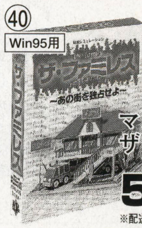
㉟ Win95用
●新たな3コース、63ホールを収録●スイングによって、クラブの反応やボールの弾道がリアルに再現●美しいグラフィックと臨場感あふれるサウンド
Microsoft Golf 1998 MSC1964
9,000円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊱ Win95用
●世界中のフライトを楽しめる、本格的なフライトシュミレーターゲーム。別売のMicrosoft SideWindor Force feed Back Proでよりリアルに
Microsoft フライトシュミレータ98 MSC1887
8,800円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊲ Win98/95用
●戦略型3Dシューティングゲーム
Microsoft アーバンアサルト MSC2077
7,100円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

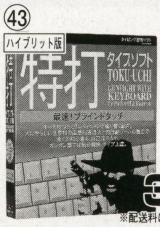
㊳ Win98/95用
●数々の新システムを搭載し、ネットワークプレイのために新しく誕生した「信長の野望」ついに登場！
光栄 信長の野望 internet KOE0355 ¥7,800の処
6,400円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊴
●歴史イベントの追加とコレクション機能を搭載●新シナリオ追加●一騎討ちモード追加●別途三国志Ⅵ本体が必要になります。
光栄 三国志Ⅵパワーアップキット KOE0352
5,600円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

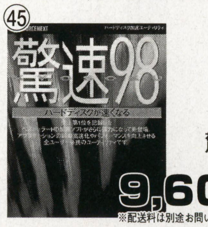
㊵ Win95用 
マスターピース ザ・ファミレス MAP0007
5,400円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

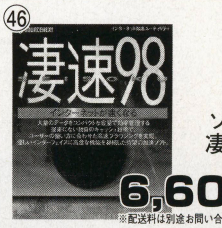
㊶ Win95用
T&E はるかなるオーガスタ TNE0001
7,300円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊷ Win95用
日本ファルコム ヴァンテージマスターV2 NFA0048
8,400円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊸ ハイブリット版 
●ブラインドタッチを楽しくマスターできる●キーを打つたびにバキューンと鳴り響く銃声●ガンガン打てば気分爽快、タイプ上達
ソース 特打 SSI0023
3,250円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊹ Win95用
ソース スタークラフト SS10040
7,000円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊺ 
ソース 驚速98 SSI0056
9,600円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊻ 
ソース 凄速98 SSI0051
6,600円 ※配送料は別途お問い合わせ下さい。

北海道（9店舗）	宮城県（8店舗）	福島県（9店舗）	群馬県（10店舗）	東京都（14店舗）	富山県（1店舗）	長野県（2店舗）	兵庫県（1店舗）
青森県（3店舗）	秋田県（3店舗）	茨城県（13店舗）	埼玉県（28店舗）	神奈川県（11店舗）	石川県（2店舗）	京都府（1店舗）	本　社
岩手県（3店舗）	山形県（6店舗）	栃木県（34店舗）	千葉県（11店舗）	新潟県（7店舗）	山梨県（2店舗）	大阪府（2店舗）	栃木県宇都宮市星が丘2-1-8 ☎028-621-0001（大代表）

価格は平成10年8月下旬のものです。最新の価格はお気軽にお問い合わせ下さい。

マイコンショップ川口
新品ダイレクト

TEL: 048-225-1718
FAX: 048-225-0423

営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-223-9933
2：FAXの場合 (FAXの電話にておかけ下さい)	新品	048-226-2833
	アウトレット	048-226-2833
3：BBSの場合	新品	048-226-2826
	アウトレット	048-226-2826

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は 1998 年 9 月 18 日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VS3547A	TEL下さい
PC-VM3047D	¥289,900
PC-VS3047C,D	TEL下さい
PC-VS3045C,D	TEL下さい
PC-VM404FC,D	TEL下さい
PC-VM354XC,D	TEL下さい
PC-VM354ZC,D	¥304,000
PC-VM304XC,D	TEL下さい
PC-VC33447D	¥249,800
PC-VC264XC,D	TEL下さい
PC-VC264ZC,D	TEL下さい
PC-VC234XC,D	TEL下さい

NECノート

	特別価格
PC-VA26DWXTAB43	TEL下さい
PC-VA23DTXAAN23	TEL下さい
PC-VA23DTXAAR23	TEL下さい
PC-VA23DTXTAN23	TEL下さい
PC-VA20CBSAYT23	TEL下さい
PC-VA20CBSAYT33	TEL下さい
PC-VA20CBSAYU23	TEL下さい
PC-VA20CBSAYU33	TEL下さい
PC-LW2644A	¥454,000
PC-LW2344A	TEL下さい
PC-LW2343C	TEL下さい
PC-LW2343D	TEL下さい
PC-LW2042C	TEL下さい
PC-LW2042D	TEL下さい
PC-LW2042A	TEL下さい
PC-LW204DC	TEL下さい
PC-LW204DD	¥197,000
PC-LW204DA	¥165,000
PC-LT2344A	¥345,600
PC-LB2040A	¥206,000

DOS/V

	特別価格
FMVS72671(一太郎)	TEL下さい
FMVS72673(Word)	¥224,800
FMVS72651(一太郎)	TEL下さい
FMVS72653(Word)	TEL下さい
FMVM72671(一太郎)	¥186,000
FMVM72653(Word)	¥164,000
FMV-NU7231(ノート、一太郎)	¥234,000
FMV-NE72X3(ノート,Word)	¥255,800
FMV-NU723D1(ノート,一太郎)	TEL下さい
FMV-NU723D3(ノート,Word)	TEL下さい
FMV-NC720	¥193,800
FMV-NC720D3	¥193,800
FMV-NP716D1(ノート,一太郎)	¥299,800
FMV-NP7233(ノート,Word)	¥287,000
FMV-NP7201(ノート,一太郎)	¥179,800
FMV-NC313D	TEL下さい
INNOVA NOTE 4200CX	¥248,000
INNOVA NOTE 4500DX	¥298,000
INNOVA NOTE 5500GX	TEL下さい
Aptiva E21	TEL下さい
Aptiva E2A	TEL下さい
Aptiva E4A	¥219,800
Aptiva E17	¥139,800
Aptiva L67	TEL下さい
Aptiva L87	TEL下さい
Think Pad 385ED(6ZJ)	TEL下さい
Think Pad 535E(3ZJ)	TEL下さい
Think Pad 560X(8YJ)	¥257,000
Think Pad 560X(6YJ)	¥231,800
VAIO PCG-737(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-733(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-731(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505E64(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505EX64(SONY)	TEL下さい
MN-570-H23(Mebius)	¥309,000
MN-370-X16(Mebius)	¥232,800
MN-340-X15(Mebius)	¥181,000
MN-930-X23(Mebius)	¥278,000
MN-335-X13(Mebius)	¥234,000

プリンター

	特別価格
Picty4000	**¥ 49,800**
Picty220	¥ 19,800
PM-2000C	¥ 44,800
PM-750C	¥ 34,800
PM-600C	¥ 33,800
LBP-850	¥112,800
LBP-840	¥ 99,800
LBP-750	¥ 91,800
LBP-740	**¥ 86,800**
LBP-220	¥ 34,900
BJC-430J	¥ 22,700
BJC-700J	¥ 29,800
BJC-465J	¥ 44,800
BJC-430J	¥ 25,900
BJC-250J	¥ 18,000

CRT

	特別価格
MF-8515G	¥ 32,800
MT-8617E	¥ 59,500
KM-175	¥ 64,800
RD-17G3	¥ 79,900
CPD-17MS	¥ 82,500

周辺機器

		特別価格
●デジタル　カメラ		
オリンパス	C820L	¥44,000
SONY	MVC-FD7	¥62,000
EPSON	CP-500	¥38,000
CANON	PowerShot A5	TEL下さい
●スキャナー		
EPSON	GT-5500WINS	¥28,800
CANON	CanoScan 600DX	¥58,800
	CanoScan 300DX	TEL下さい
●モデム・TA		
モデム	33.6kbps PCカードFAXモデム	¥ 9,800
TA	AtermIT50 DSU	¥24,800
	AtermIT65Pro DSU	¥33,600
●SCSIボード		
Adaptec	AHA2940AU(PCI)	¥28,800
	AHA1030P(98)	¥18,800
MELCO	IFC-UP(PCI)	¥ 9,800
	IFC-DC(PCMCIA)	¥ 7,700
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-UE4.3G（外）	¥46,000
	DSC-UE8.3G（外）	¥63,000
I/O	HDVS-U2.1G/UPCI（外）	¥38,800
	HUDS-4.3G/UPCI（外）	¥46,500
ベアドライブ	2.1GB(IDE)	¥17,900
	3.2GB(IDE)	¥19,800
	6.4GB(IDE)	¥27,800
	8.4GB(IDE)	¥41,500
	4.3GB(内SCSI)	¥36,800
	8.4GB(内SCSI)	¥60,800
	2.1GB(2.5"IDE)	¥29,000
	3.2GB(2.5"IDE)	¥38,000
	4.0GB(2.5"IDE)	¥48,800
●MO・CD・CD-RW		
MELCO	MOS-230R	¥35,800
	MOS-S640H	¥56,800
	CDS-2W6R	TEL下さい
I/O	CDV-AB8	¥11,800
	CDRW-RX26/AP	TEL下さい
MITSUMI	32XCD(IDE)	¥13,800
	24XCD(IDE)	¥ 9,800
●メモリ		
MELCO	VMH-32MK	¥ 8,800
	VMH-64MK	¥16,800
	VS8-S32MK	¥ 8,800
	VS8-S64MK	¥16,800
	VD8-32MK	¥ 8,800
I/O	ECC4100-A64M	¥13,800
	ECC4100-128M	¥25,800
	SDIM646-32M	¥ 7,200
	SDIM646-64M	¥12,000

アウトレット

PC-VS20C/S5CA2（NEC） MMXP200/32M/3.2GB/20×CD/F56/15"/タロウ	¥135,000
PC-VS20C/S7DA2（NEC） MMXP200/32M/3.2GB/20×CD/F56/17"/ワード	¥158,800
PC-VS26D/S7DA2（NEC） P2-266/32M/3.2GB/24×CD/F56/17"/ワード	¥178,800
PC-VS26D/M7DA2（NEC） P2-266/32M/4.3GB/24×CD/F56/17"タワー/ワード	¥189,000
PC-LV20CWSCAF1（NEC） MMXP200/32M/2.1G/20×CD/F56/12.1"TFT/タロウ	¥191,000
PC-LV16CWSDAF1（NEC） MMXP166/32M/2.1G/20×CD/F56/12.1"TFT	¥218,000
Satellite315CDS/2.1（TOSHIBA） MMXP200/32M/2.1G/16×CD/12.1"STN	¥148,800
MN-910-X20（シャープ　メビウス） MMXP200/32M/2.6G/20×CD/15"TFT	¥229,800
Aptiva E17（IBM） K6-166/32M/2.1G/24×CD/F56/15"/ロータススーパーオフィス	¥139,800

カートリッジ

トナーが無くなったらお電話を、すぐ発送します。

品物到着時代金お支払の代引きが便利です。
下記の特価金額は消費税、運賃、代引き手数料込の金額です。

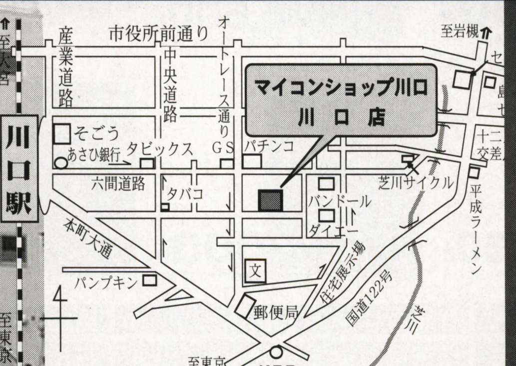
●Canon レーザープリンターカートリッジ一覧

機種名	カートリッジ	定価	特価
LBP-930	EP-W	¥48,000	¥37,000
LBP-850	EP-62	¥40,000	¥32,000
LBP-830	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-750	EP-J	¥36,000	¥28,000
	EP-J2	¥22,000	¥17,600
LBP-730	EP-J	¥36,000	¥28,000
LBP-720	EP-J	¥36,000	¥28,000
LBP-450	EP-E	¥27,000	¥21,600
LBP-430	EP-V	¥18,000	¥14,400
LBP-320	EP-A	¥ 9,800	¥ 7,900
LBP-310	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-210	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800
LBP-A309G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-A304G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
	EP-B	¥36,000	¥28,000
LBP-A304E2	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-A304E	EP-BS	¥36,000	¥28,000
LBP-B406G2	EP-KS	¥33,000	¥26,400
	EP-KS2	¥26,000	¥20,800
LBP-B406E2	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-B406PS	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-B406PSLite	EP-KS	¥33,000	¥26,400
LBP-A405Jr	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404PS	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404PSLite	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404E	EP-L	¥17,000	¥13,600
LBP-A404G2	EP-P	¥14,000	¥11,200
LBP-A404F	EP-P	¥14,000	¥11,200

●EPSON レーザープリンターカートリッジ一覧

機種名	カートリッジ	定価	特価
LP-9100PS	LP-91PSETC	¥42,000	¥35,700
LP-9000PS	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-9000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000SE	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000S	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-8000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LP-7000G	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-7000E	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-7000	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LP-3000PS	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LP-3000	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LP-2000LT	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LP-2000	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LP-1600	LP-1000ETC1	¥19,500	¥18,000
LP-1500S	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1500ART	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1500	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
	LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LP-1000	LP-1000ETC	¥21,000	¥19,000
LP-9200	LPA3ETC3	¥50,000	¥42,000
LP-8500	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LP-8000SX	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LP-8200	LPA3ETC2	¥30,000	¥26,500
LP-1700	LPA4ETC2	¥12,000	¥12,000
LP-700W	LPA4ETC2	¥12,000	¥12,000

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)



ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品/中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
(午前中電信にてお振込の場合当日発送可能)

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

マイコンショップ川口
中古ダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-4433
営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1:**電話**の場合は**048-223-2233**で最新の価格がお聞きいただけます。
2:**FAX**の場合はFAXの電話より**048-226-4477**へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。(総合メニュ-は0000です)
3:**BBS:048-226-4499**(9600bps/ID=GUEST)
4:**ホームページアドレス**
http://www.sainet.or.jp/～msk
掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年9月18日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

PC-VS23D/S7CA2	¥174,800より
PC-VS23D/S5CA1	¥169,800より
PC-VS20C/S5DA1	¥115,800より
PC-VP13C/WDA1	¥79,800より
PC-9821XA12/C12	¥57,800より
PC-9821XA7/C4	¥47,000より
PC-9821Xv20/W30	¥98,000より
PC-9821Xv13/R16	¥69,000より
PC-9821Xv13/W16	¥84,000より
PC-9821Xt13/K12	¥79,000より
PC-9821V10/S7KA	¥73,000より
PC-9821V13/S5D3	¥84,000より
PC-9821V166/S7C	¥108,000より
PC-9821V200/S7C	¥149,800より
PC-9821Ap/U2	¥24,000より
PC-9821AS/U2	¥22,800より
PC-9801BA/U2	¥24,800より
PC-9801BX/U2	¥19,800より
PC-9821LA10/8A	¥99,800より
PC-9821NA13/H10	¥119,000より
PC-9801NS/R	¥29,800より
PC-9821Ne	¥48,000より
PC-9821Ne340/W	¥52,000より
PC-9821Ne2	¥52,000より
PC-9821Ne3/3	¥59,000より
Aptiva T9D	¥94,000より
Aptiva 70J	¥39,800より
FMV-450SD2S1	¥49,800より
FMV-S31653	¥109,000より
FMV-S21651	¥98,000より
FMV-S21653	¥108,000より
FMV-5200NA8/X	¥164,000より
FMV-NU623D3	¥208,000より
FMV-52NA2J5	¥89,000より
FMV-NC13D	¥79,800より
FMV-NC313	¥96,000より
D. B Satellite Pro 460CT/2.1	¥168,000より
D. B Satellite Pro 440CDX/1.4	¥94,000より
Libretto60CTA/810	¥89,000より
Libretto70CT/1.6	¥119,000より
Libretto SS1000CT	¥149,000より
MN-330-X13(ﾒﾋﾞｳｽ)	¥189,800より
MN-5100D(ﾒﾋﾞｳｽ)	¥139,000より
MN-7650(ﾒﾋﾞｳｽ)	¥138,000より
PC-A445H(ﾒﾋﾞｳｽ)	¥124,000より
Think Pad 535E(36J)	¥139,000より
Think Pad 365X(3J9)	¥108,000より
PCG-505(ｿﾆｰ)	¥144,000より
PCG-505EX(ｿﾆｰ)	¥169,000より
PCG-723(ｿﾆｰ)	¥178,000より
MI-506DC(ｻﾞｳﾙｽ)	¥49,000より

CRT

CPD-17SF8(ｿﾆｰ17")	¥39,800より
RD-17Y(三菱17")	¥22,800より
PC-KM173(NEC17")	¥34,800より
PC-KM171(NEC17")	¥29,800より
MF-8217J(飯山17")	¥29,800より
MF-5517(飯山15")	¥29,800より
PC-KM151(NEC15")	¥19,800より
PC-KM153R(NEC15")	¥24,800より

プリンター

PC-PR201/65	¥19,800より
PC-PR201/80LA	¥28,800より
PC-PR201/87LA	¥29,800より
LP-8000S(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥39,800より
LBP-B406G(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥34,800より
LBP-B406E(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥24,800より
LBP-A304G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥29,800より
LBP-A309G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥34,800より

デスクトップ用メモリ

EFA-4000(FA用4M)	¥1,200より
PIO-EX134-2M(DA134用2M)	¥1,200より
AP34-8M(AP2用8M)	¥2,400より
EAB-6000(BX,BA,AS,AP,AE用6M)	¥2,400より
EAB-8000T(98ﾒｲﾄ､ﾌｪﾛｰ用8M)	¥2,800より
EFA-8000(FA用8M)	¥2,400より
BA34-10M(FA,BA,BX,AE,AS,AP用10M)	¥3,200より

ノート用メモリ

Libretto20,30用12MRAM)	¥6,800より
Libretto70用16MRAM)	¥9,800より
ENR-4000(98NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
LD用4M(LD,NE3,ND2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NA34-4M(NA/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NE34-4M(NE用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NE34A-4M(NE,NS/A用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NR34-4M(NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NP34-4M(NP,NS,NE2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NX34-4M(NX/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
PC-9821NE-B01(NE,NS用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
ENA-8000(NA,C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥2,400より
ENB-8M(NA15,13NB10LA10用8M)	¥2,400より
ENP-8M(NE2,ND,NP,NS用8M)	¥2,400より
ENR-8000(NS/R用)	¥2,400より
ENX-8000(9801NX,C用8M)	¥2,400より
NA34-8M(NA/C用8M)	¥2,400より
NB64-8M(NA13,12,9,NB7,LA10,7用8M)	¥2,400より
NE34-8M(NS/A用8M)	¥2,400より
NP34-8M(NP,NS,NE2,ND,ES用8M)	¥2,400より
NX34-8M(NX/C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥2,400より
PC-9821N-B02(NS,NP,NE2,ND,NF用8M)	¥2,400より
PC-9821NE-B03(NE用12M)	¥4,800より
EN8-16M(Nw150,133,Nr166,15,Ls13用16M)	¥6,800より
ENB-16M(NA9,12,NB7用16M)	¥6,800より
NP34-16M(NP,NS,NE2,ND,ES用16M)	¥6,800より

その他

スキャナー．デジカメ

GT-5000WINS(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥18,000より
GT-6000(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥25,800より
GT-8000(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥19,800より
C-400(35万画素,ｵﾘﾝﾊﾟｽ)	¥19,800より

ハードディスク

ST32140A(IDE2GB)	¥18,800より
HDVS-U2.1G(外付)	¥22,000より
SHD-2000U(外付SCSI,2G)	¥14,000より
LIBRETTO270MBHDD	¥12,000より

MO·CD·FD·DVD

CDG-SX4(4.4*CD)	¥9,800より
SMB-640WE(MO,640)	¥44,800より
PC-FD312(外付3.5"FDDX2)	¥7,800より
PC-FD512(外付5"FDDX2)	¥7,800より
MX-230(230MBMO)	¥22,800より
RM-MO230F(230MBMO)	¥22,000より

ODP

HK6-MX266-N(V13ﾖｳ)	¥22,000より
HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU)	¥12,800より
JBOXDX4ODP100	¥12,800より
JBPODPMT66X166	¥19,800より
HND-25W(ND.NE用4DX2-50)	¥4,800より
JBOXPODP3V150	¥12,000より
ODP486DX-33SZ802	¥4,800より
CYRIX686MX(MMX-P166相当)	¥9,800より
ODP486SX-20	¥3,800より

モデム·通信機器

AR336(外付け33.6Kﾓﾃﾞﾑ)	¥10,800より
BOKA MODEM MV(外付け28.8Kﾓﾃﾞﾑ)	¥8,800より
SMD-560BW(外付け56Kﾓﾃﾞﾑ)	¥11,800より
PCLINK TA212	¥4,800より
PV-JF5600(ｶｰﾄﾞ型56Kﾓﾃﾞﾑ)	¥9,800より
MDFCA00A(14.4Kbps,PCｶｰﾄﾞ)	¥6,800より
HP J2601B(10BASE-T24ﾎﾟｰﾄ)	¥32,800より

各種ボード・他

WGP-VG4M(PCIﾊﾞｽ3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ)	¥9,800より
WHP-PM4(PCIﾊﾞｽ3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀｰ)	¥13,500より
AHA-1520B(ISA用SCSI2ﾎﾞｰﾄﾞ)	¥7,800より
GV-MTV/98(Cﾊﾞｽ用多機能ﾋﾞﾃﾞｵﾎﾞｰﾄﾞ)	¥12,800より
98ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥3,000より
PC-9821N-U04(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ)	¥39,800より
EDGE3D(9821用3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀ)	¥11,800より
GA-968V4/98PCI	¥12,000より
PS-NX9414-C1	¥29,800より
PC-9821N-P03	¥24,800より
PK-UG-X007	¥19,800より

PCカード

PCSC-V(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥5,500より
PCSC-FP(SCSI2ｶｰﾄﾞ)	¥5,000より
REX-5536A(SCSI2ｶｰﾄﾞ)	¥3,800より
DF2814BX(33.6Kｶｰﾄﾞﾓﾃﾞﾑ)	¥11,800より
AD-PCS201(SCSI-3ｶｰﾄﾞ)	¥4,800より

全商品リフレッシュ済

中古及び新品高額買取致します!
来店即金換金OK!
出張買取りも行っています。台数は一台でもOK。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を!
買取専用電話048-225-1770

掲載商品は在庫のごく一部です。お探しの商品がございましたらTEL又はFAXにてお問い合わせ下さい。万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は6カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222 -8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

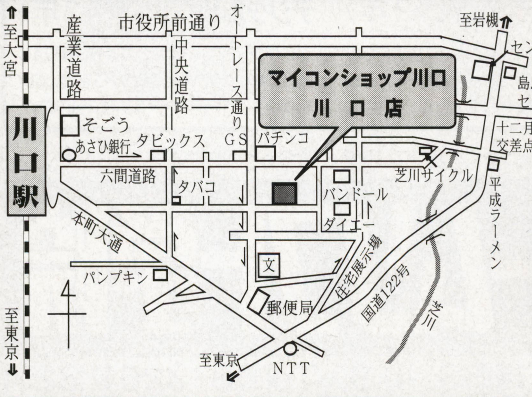
現金書留

郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(新品中古)〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25

クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0



川口市本町2-6-25
TEL:048-222-8655

注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

電脳全開

即戦力となる人材を育成

クラスを5〜6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

11年度生
入学願書
各科受付中!

入学案内書無料進呈
ハガキに住所・氏名(フリガナ)・年令・学年(職業)・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、お申込みください。電話連絡でも結構です。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校
ゲームデザイナー学部
全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

プログラム科〈2年〉
C言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマーゲーム開発やVisual C++、DirectXを学習。

デジタルサウンド科〈2年〉
シーケンスソフトの使い方や作曲理論などDTMのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校!最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211
http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/

学院特別奨学金制度 本学院への入学を強く希望しゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉強意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間支給。

学院見学・入学相談 好評!毎日実施中!希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 毎月第2・4土曜日に実施中! PM1〜参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記!

●求人倍増!学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万借入14年返済)

特集

Windows98 パソコン・アップグレード講座

ハードを拡張して作るWindows98対応マシン

第2回

CPU編

ホームブルー推進ネットワーク

CPUはアップグレードの王様です。高速化することで，デスクトップ，ワープロ，ゲーム，グラフィックソフト，マルチメディアソフト，すべてを快適環境に変えてくれます。Windows98のアクティブデスクトップの実力を引き出すためには，高速CPUは欠かせません。今回はCPUアップグレードの方法を解説しましょう。

チップ交換前の基礎知識

Point 1 CPUの動作原理を理解しよう

CPUの性能を決める3大要素

①クロック・スピード
頭の回転速度。同じCPUの場合，クロック数が性能差に直結

②命令セット
MMXや3DNow!命令が有名。マルチメディアソフトの高速化が可能

③扱うデータのサイズ
CPUのビット数はもちろん，内蔵キャッシュメモリは大きいほど速い

自分が欲しいパソコンを選ぶ場合の基準を考えてみましょう。まず，使いたいソフトの動くパソコンを探します。ユーザーの皆さんが，Windowsマシンを選ぶ一番多い理由です。次の基準は人によってさまざまです。お気に入りのメーカーがあれば，ブランド名で探します。使いたい周辺機器がはじめから付属しているパソコンを選ぶ人もいるかもしれません。

選ぶ基準はさまざまでも，結局，最後に行き着く先はCPUの性能です。欲しいコンピュータのイメージがおおよそ決まれば，CPUのスペックが気になります。遅いより速いにこしたことはありません。クロック数を見ればおおよそのスピードはわかりますが，それだけでCPUの性能を判断してしまってもいいものなのでしょうか？　実はCPUにはいろいろな秘密が隠されているのです。

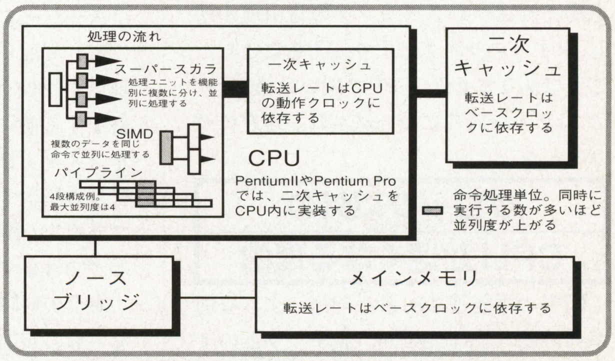
まずはCPUの役割を知ろう

CPUの性能は二つのスペックで決まります。一つは頭の回転スピードです。皆さんが使っているPentiumマシンなどをチェックしてみると，75～400MHzのクロックが使われています。75MHzであれば，1秒間に7500万回転するということです。次にクラシック・パソコンのスペックを考えてみましょう。

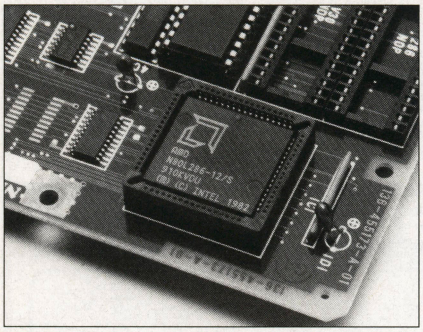
NECが発売したPC-9801シリーズの初代機は，クロック数が5MHzでした。1秒間に500万回転するわけです。数字だけ見れば，Pentiumマシンの15～80分の1のパワーということになります。初代PC-9801の場合，CPUは8086-2(インテル社8086互換チップ)を採用しました。8086-2のクロック数を75MHz以上にすれば，Pentiumマシンと同じ性能が得られるのでしょうか？　残念ながら同じ性能にはなりません。実は，コンピュータの能力を決める最大の要素は，一度の処理で扱われる情報量(ビット数，マルチメディア命令，並列処理数，内蔵キャッシュなど)なのです。

CPUの性能を決めるスペックとは？

CPUの第1世代は4ビットのi4004です。電卓に用いられたインテルのCPUからマイクロコンピュータの歴史がスタートします。第2世代の8ビットCPUが登場して，コンピュータは身近な存在になり始めました。8ビットは2進数で8桁のデータです。10進数に直すと0～255の数字に置き換えて考えることができます。ビット数は一度



《第1図》性能を決めるCPUの中身と役割



《写真1》16ビット時代、全盛を誇った80286の互換CPU，AMDのN80L286

に扱える情報量の基準として重要な要素です。現在のCPUが64/32ビット全盛の時代に比べると，一度に扱える情報量は，わずか4分の1以下にすぎませんでした。

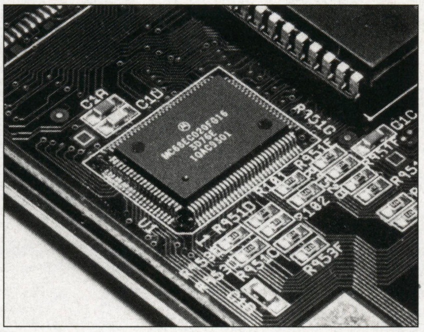
国内の代表的な8ビットパソコンとして，Z80互換チップμPD780C-1を搭載したNECのPC-8801mkⅡとMBL68B09を搭載した富士通のFM-New7があります。CPUの性能はコンピュータのスペックに直結します。インテル社の80系(Z80系含む)CPUを使用したIBM互換機，PC-8801に対して，モトローラ社の68系CPU(6502系含む)を使用したApple，FM-New7は，それぞれ独自の道を歩むことになります。

当時のCPUの性能差はいたって単純です。8ビットCPUが全盛の1970年代，トランジスタの実装技術は数千個程度でした。現在の数百万個以上のオーダーとは比較になりません。80系と68系の違いは，命令セットと計算するデータを計算する前に格納するレジスタの数，扱えるデータのサイズ，メモリのサイズがそのまま性能差に現れます。

一つの命令で実行できるバリエーションが多ければ，コンピュータの表現能力は広がります。これは現在のMMX命令にも引き継がれています。同時に，レジスタの数も増えればプログラミングの自由度が増し，メモリのサイズは広く使えるにこしたことはありません。CPUの戦いは第3世代の16ビット時代に持ち越され，現在に至りました。

クロック以外のCPUが速くなる理由

CPUの性能差は80系と68系のような別系列の違いと，Pentium互換チップ群のような同系列の違いに分けて考えることができます。Windowsマシンで使用されているCPUは，ほとんどがPentium互換チップ系列です。同じ系列であれば，CPUのクロック数は，ほぼ同時期に高速化されていきます。そこで重要になってくるポイントが**命令セット**です。



《写真2》80系とは別のアーキテクチャを進んだ68系CPU

もっとも有名な命令セットとして，MMX命令があります。MMX命令は，インテルのイスラエル支社で研究開発が進められ，世界標準になったマルチメディア処理に適した命令セットです。64ビット幅のレジスタを複数に分割します。命令はレジスタに対して実行できますから，複数のデータを一つのレジスタに入れておくことで，同時に複数のデータを処理することができるわけです。なかでもMMX命令を拡張した3DNow! などを使えば，さらに強力なマルチメディアソフトを動かすことができます(32ページで解説)。

次に重要なポイントは，**スーパースカラ**と**パイプライン**処理です。クロック数の高速化がほとんど同時進行するのであれば，次は同じクロック数でどれだけの命令をこなせるかが，CPUの性能を決定します。スーパースカラは演算処理ユニットを機能別に分割して，最大で分割したユニット数の同時実行が可能です。

スーパースカラが横方向の並列処理なのに対して，パイプラインは縦方向の並列処理です。パイプライン処理は一つの命令が終了する前に，次の命令を実行します。メインメモリでデータをやりとりするような競合の発生する命令でない限り，最大パイプラインの段数だけ命令を同時実行することができます。

命令の同時実行とあわせて，忘れていけないものが内部キャッシュです。使用頻度の高い命令やデータをメインメモリに置かないで，CPU内のキャッシュに格納することによって，転送レートによるボトルネックを解消します。それでは，具体的なチップを例として，機能を解説してみましょう。

●Pentium

整数命令と浮動小数点命令の二つを同時に実行させることができるスーパースカラを採用しました。1次キャッシュメモリとして，命令用，データ用それぞれに8Kバイトを実装しています。Pentium Pro，PentiumⅡの基礎にもなったCPUで初期のWindowsマシンに大量実装されました。パッケージは初期のPGA型(表面全面がセラミックで大きなロゴが描かれたもの)と発熱の少ない後期のPPGA型(表面に金属部分がはめ込まれたもの)があります。現在はMMX Pentiumに移行しました。

●MMX Pentium

Pentiumをベースに，1次キャッシュメモリを命令とデータ用にそれぞれ16Kバイト実装し高速化を計りました。なかでも，MMX命令をサポートすることによって，マルチメディア系ソフトの高速動作を可能にした点が特徴的です。MPEGソフトを使った再生などで効果が表れ，画像に表示される動画の滑らかさなどが改善されています。MMX命令はインテルイスラエル支社が研究開発を独自に進めて成功したことで知られいます。

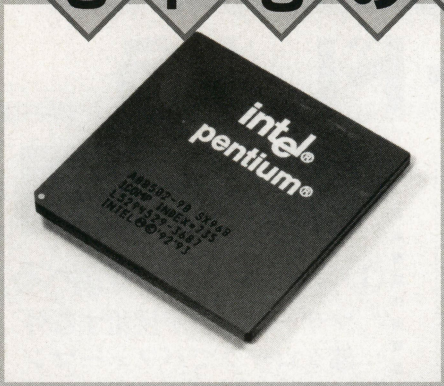
●Pentium Pro

スーパースカラで同時実行するユニットを三つ，パイプラインを12ステージまで増やしました。同時に1次キャッシュとして，命令，データ用それぞれ32Kバイトずつ実装しています。MMX命令はサポートしていませんが，2次キャッシュとして，250kB，512kB，1MBのいずれかを実装し，PentiumⅡよりも高速なアクセススピードを誇りましたが，現在はほとんど見かけません。

●PentiumⅡ

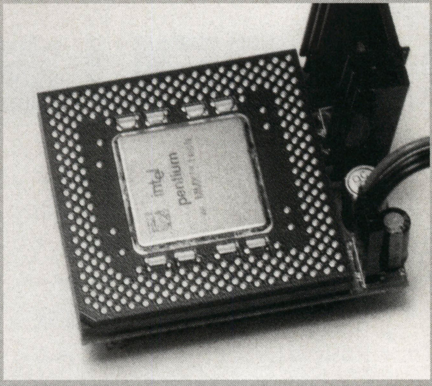
スロット形状を従来のソケット7から大幅に変更し，コンピュータゲームのカートリッジのようなスロット1を採用しています。Pentium Proのコストパフォーマンスの悪さを大幅に改良し，MMX命令をサポートすることで，高速処理を可能にしました。1次キャッシュはPentium Proと同

CPUの種類



《写真3》インテル全盛の礎を作ったクラッシックPentium。採用マシンは多く今世紀最大のCPUヒット作

《写真4》Cyrixはコストパフォーマンスの優れた製品が多い。次世代ではマルチメディアが強化される



《写真5》MMX命令を世の中に広めたMMX Pentium。現在のCPUのトレンドを決めた重要なチップ

様，2次キャッシュは1次キャッシュのアクセススピードの2分の1とし，容量も512Kバイトを採用しています。アクセススピードを落とした分,キャッシュ割り当てアルゴリズムが強化され,ヒット率が上昇しています。

● AMD-K5

Pentiumの互換チップです。Pentiumの命令セットをRISC風に変換して実行します。MMX命令はサポートせず，1次キャッシュとして，命令用16Kバイト，データ用8Kバイトを実装しています。スーパースカラによって，同時に4ユニットのRISC風命令を実行することで高速化を図りました。Pentium以上を狙ったCPUです。AMD-K6に移行しました。

● AMD-K6

スペック的には，Pentium Proクラスの互換CPUです。

AMD-K5の機能を強化し，1次キャッシュとして，命令，データ用いずれも32Kバイト実装しました。MMX命令もサポートし，AMD-K6-2を使えばMMX命令の同時実行が可能です。さらに，MMX命令を拡張した3D Now!命令を実装し，Windows 98標準のDirectX関連の処理を高速化できます。

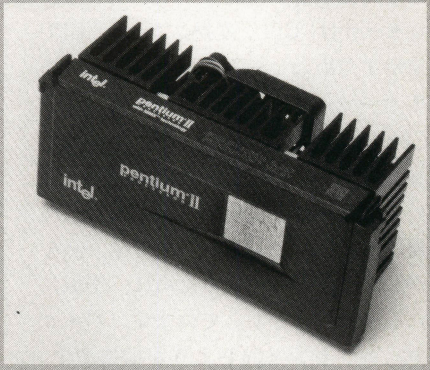
● Cyrix M II

コストパフォーマンスの優れたPentium互換CPUです。1次キャッシュは命令，データ共用で16Kバイト。性能については評価の分かれるCPUで，スーパースカラは命令順序の並べ替えができるため，並列実行度が高くなります。一方で，MMX命令は浮動小数点ユニットを使用して実行するため，処理が遅くなります。

● WinChip C6

後発のメーカー製互換チップです。コストパフォーマンスはCyrix M IIに匹敵します。1次キャッシュは命令，データ用いずれも32Kバイト。MMX命令はサポートしていますが，シングルパイプラインなので同時実行ができません。一方，発熱が少ないため，将来的な高クロック化が望まれます。供給電圧は3.3Vまたは3.52Vで，最近のCPUにしてはめずらしい単独電圧供給タイプです。旧型のマザーボードなどで重宝します。

以上がCPUの流れです。今後，Pentium II以降として，コストパフォーマンスに優れたCerelonやサーバー用Xeonの行方とあわせて興味深いところでしょう。



《写真6》Pentium IIはスロット1を採用しているため，ほかのCPUとスロット互換はない。性能対価格差に優れている

●3DNow!命令とMMX命令が意味するもの●
命令セットとCPUの性能差

コンピュータのCPUが1チップ化されていなかった時代，命令セットを決めることはコンピュータの設計そのものだった。第1世代と第2世代のCPU以降は，ソフトウエアの継承が重要なポイントになる。簡単にいえば，昔作ったソフトが動く，移植しやすいということ。ソフトウエアの継承を徹底することで，インテル系のCPUが成功した。今でもX86命令という形で，Pentiumプロセッサなどに名残りがある。

一方で，パワフルな命令にこだわってきたCPUがモトローラ系だ。ソフトウエアの継承にしばられなかったため，内部バス幅，レジスタ数，メモリレンジの点で，インテル系以上の設計を行なってきた。

一方で，MMX PentiumやAMD-K6-2がマルチメディア対応のコンセプトで登場する。ソフトの継承以上に，パワフルなアドバンテージを持ったCPUが生まれたのだ。

【CPUのスペックと搭載マシン】

CPU	採用パソコンなど		
4004	電卓で使われた初のCPU	SPARC	SUNのシェア拡大に貢献
Z80	MSXシリーズが採用	R2000	ワークステーションが採用
6809	FM-NEW7が二つ搭載	R4000	プレイステーションで使用
6502	Appleシリーズで採用	SH2	サターン用。デュアル型
8086	初代PC-9801が搭載	PA-RISC	HPワークステーション用
IBM-PCの礎を築く		RS/6000	IBMワークステーション用
68000	初代Macintoshで使われる	Alpha	DEC投入の高速CPU
国内ではX68kが使用する		T9000	並列計算機で使用
80486	MS-DOSマシンで大量使用	PowerPC	現在のMacintosh用
TRON	自動改札機などに使われる	PentiumII	現在のDOS/V用
		AMD-K6-2	DOS/V用として実績多し

実装でわかるチップの仕組み

Point 2 CPUをアップグレードしよう

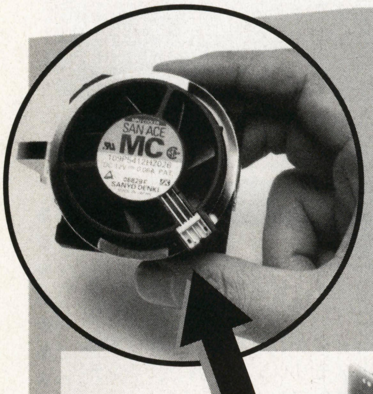
それでは，いよいよ取り付けに入ります。まずはアップグレードするCPUの構造をチェックしてみましょう。今回は，アイ・オー・データ機器とメルコのオーバードライブプロセッサ(CPUクーラーや変換ソケットが付属したCPU)を使用してみることにしました。まずは**写真7**を見てください。一見，ファンが見えるだけでCPUの部分は見えません。オーバードライブプロセッサは，CPU，変換ユニット，CPUを冷やすためのヒートシンクとファンのCPUクーラーで構成されています。

CPUクーラーはコンピュータの電源と連動してファンが回転し，放熱を行なうものです。ファンに取り付けられた凸凹の櫛状の部分がヒートシンクです。熱を逃がしやすいようにするために，空気に触れる面積が広くなっています。バイクの空冷エンジンと同じような構造です。ファンが回転することで，空気を強制的に入れ替えてCPUの温度を下げます。

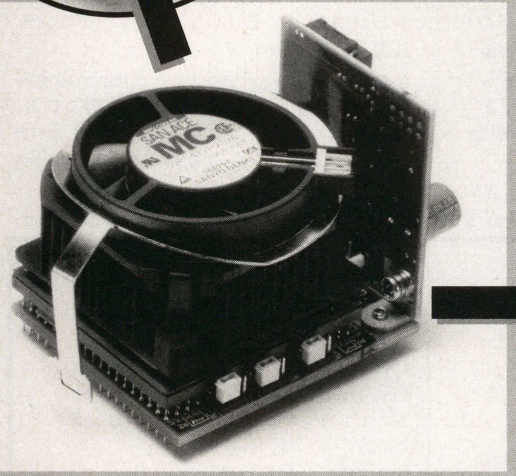
ヒートシンクの下がCPUです。使っているCPUはオーバードライブプロセッサによって異なります。原理編を読みつつ，自分が使いたいCPUを搭載したオーバードライブプロセッサを選んでください。MMX PentiumやAMD-K6-2，CyrixのMⅡなどが使用されています。市販のオーバードライブプロセッサは，そのままマザーボードのCPUと入れ替えができるように変換モジュールが付属しています。

もっと安価なアップグレードをしたいのであれば，CPUそのものを直接入れ替える方法も可能です。単体で売られているCPUはバルク品と呼ばれ，放熱用のファンも自分で別に購入する必要があります。オーバードライブプロセッサのアップグレードと違って，供給電圧がCPUで異なる場合，自分で設定し直さなければいけません。たとえば，Pentiumの供給電圧は3.3Vですが，MMX Pentiumは2.8Vです。マザーボードのジャンパー設定で変更します。変更する場所は**写真10**を参考に自分で見つけてください。

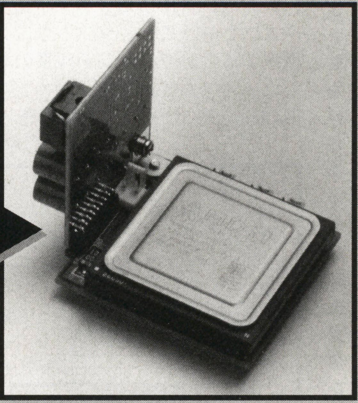
また，バルクCPUを使用する場合，設定やチップセットとの相性もあり，若干の知識が必要になります。このコーナーでは，特別な知識を必要とせずに，取り付けできるオーバードライブプロセッサを中心に解説していきましょう。



《写真8》放熱用のファン。ヒートシンクと組みでCPUに取り付けられている



《写真7》メルコのオーバードライブプロセッサHK6-MD300



《写真9》3DNow!命令が含まれたAMD-K6-2が使用されている

CPU交換の三つの注意点

①ベースクロックを調べる
マザーボードが供給する外部クロックでパフォーマンスが決まる

②電源を取る場所を確認
電源の増設ソケットが余っていない場合，CD-ROMドライブ用を使用

③CPUの供給電圧に注意
オーバードライブプロセッサを使わない場合，供給電圧の設定をあわせる

クロックで選ぶアップグレードCPU

はじめに，マザーボードのベースクロックを確認してください。ベースクロックには，いくつかの種類があります。一般に使用されているものは50MHz，60MHz，66MHzと最新型の100MHzの3タイプです。今回，使用するCPUのクロック数は233MHzです。マザーボードのベースクロックとCPUクロックを比較すると，スピードにかなり違いがあります。CPUはどのようにしてクロック数を233MHzで動かしているのでしょうか？

マザーボードには，100MHzの壁と呼ばれる通説がありました。マザーボードのベースクロックを速くすることは理論上は簡単です。ただし，実装してみればわかることですが，高周波の周波数を使えばノイズの影響が大きくなります。100MHz以上のマザーボードでは，1秒間に1億回以上の電気信号の切り替えを行なうわけです。基板の設計も難しくなります。ベースク

●CPUに書かれた文字のナゾを解く●

AMD-K6-2マーキングの読みかた

CPUには供給電圧，動作クロック，パッケージタイプ，許容電圧，温度などいろいろな物理的スペックがある。一般ユーザーにとって気になる部分は動作クロックだろう。自作ユーザーであれば，供給電圧も重要だ。CPUのマーキングには，クロック，供給電圧のほかにも，いろいろな情報が隠されている。

たとえば，CPU温度と供給電圧の許容範囲だ。使用環境によって，CPUの状態はかなりかわる。真夏の暑い季節，涼しいクーラーの部屋と陽射しが直接あたる屋根の下では，コンピュータの状態はまったく違う。高熱タイプのCPUであれば，放熱効率のよいヒートシンクとCPUクーラーは必需品だ。逆に低熱タイプのCPUであれば，それほど気にしなくてもすむだろう。

供給電圧についても，同様のことがいえる。マザーボードの場合，厳密に定格の電圧を与えることは不可能に近い。過去の安いマザーボードは，品質にばらつきがあり，電圧の許容範囲もさまざまだ。レンジの広いCPUであれば，安心して使用できる。

マーキングには，このほかクロック数の許容範囲に関しても，ヒントが隠されていることがある。MMX Pentium 166MHzで「SL27H」のレンジが広かった話は有名だ。マーキングの意味を知れば，CPUの裏側が見えてくる。

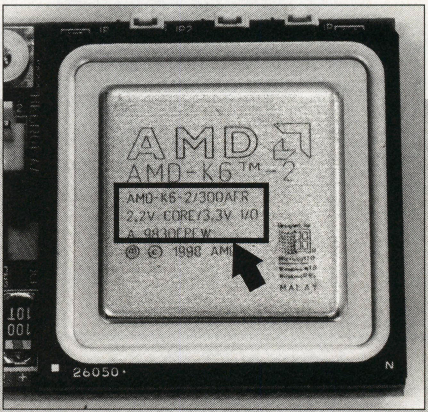
CPUのスペックの読み方

AMD-K6-2／300／A F R

動作クロック（300）
パッケージ：321ピンCPGAタイプ（A）
電圧の許容範囲（F）
温度：Rタイプは70度（R）

2.2V CORE／3.3 I/O

供給電圧：コア2.2V，I/O3.3V



ロックの高速化には限界があるわけです。

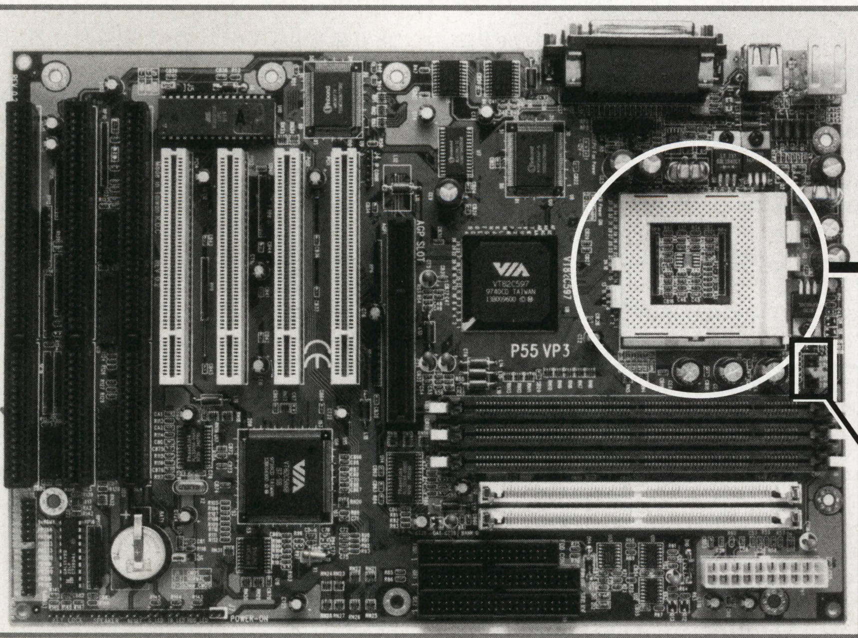
そこで，ベースクロックを分周することによって，1.5倍，2倍，2.5倍，3倍，3.5倍といった具合にクロックを大きくします。高速化したクロックはCPU内部でしか使いません。

これなら，マザーボード上のノイズの問題も生じないでしょう。残念ながら，メインメモリのスピードは速くならずに，CPUだけが高速化されます。そこでCPU内のキャッシュメモリが重要になってくるわけです。外部クロックを上げずに内部クロックだけ上げて，パフォーマンスを向上させるためには，キャッシュメモリが一番効果的です。

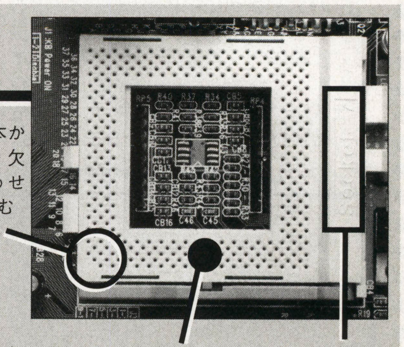
皆さんが使っているコンピュータには，マザーボードのベースクロックによって，CPUのスピードが違います。50MHzのベースクロックであれば，CPUのクロックは50MHz，75MHz，100MHz，125MHz，150MHz，175MHzです。60MHzであれば，60MHz，90MHz，120MHz，150MHz，180MHz，そして66MHzであれば66MHz，100MHz(計算上は99.9MHz)，133MHz，166MHz，200MHz，そして今回使用する233MHzです。

CPUのクロック数は，一見，中途半端な233MHzや266MHzといった数字を見つけます。これはすべてベースクロックを元に分周して高速化したことが原因なのです。たとえば，50MHzのベースクロックだけを使っていたのでは，メインメモリのスピードが遅くなります。

一方で，100MHz以上にすれば，ノイズのトラブルが待っています。そこで，具合のよい66MHzが広く採用されました。最近，ようやく登場した100MHz対応のマザーボードは，ノイズのトラブルを解決



《写真10》ソケット7対応のマザーボード



ピンが1本かけた切り欠きをあわせて差し込む

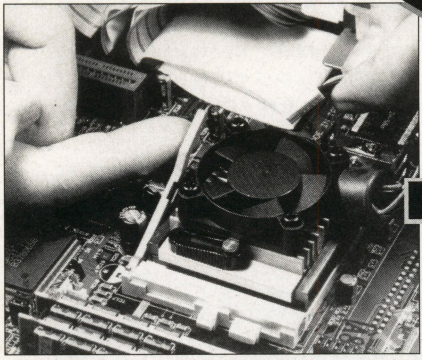
電圧の設定を変更する。2.0，2.1，2.8，2.9，3.2Vから選べる

この部分でレバーが固定されている。広げながらレバーを起こす

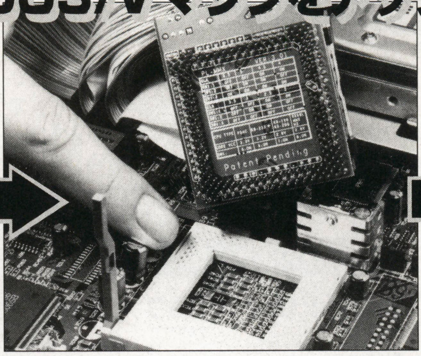
ほとんどのアクセラレータはソケット7に対応

《写真11》ソケット7取り付けのポイント

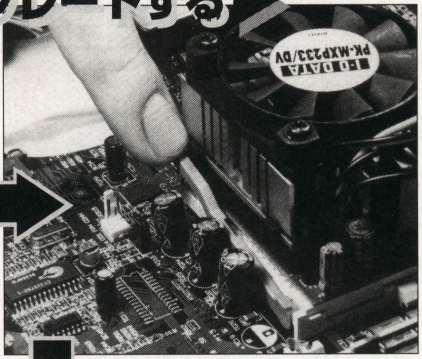
DOS/Vマシンをアップグレードする



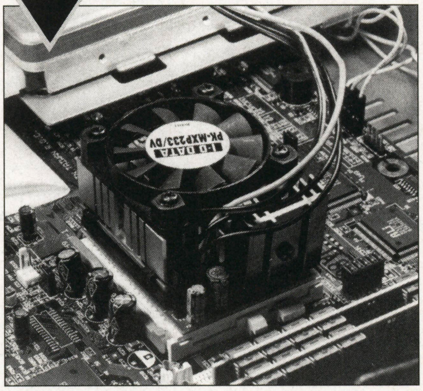
《写真12》CPUクーラーの電源を取り外し，レバーを開きながら起こしてCPUを外す



《写真13》切り欠きをあわせて向きを間違えないようにして差し込む



《写真14》ツメの位置に注意して，固定されるようにレバーを水平にする



《写真15》オーバードライブプロセッサを差し込めば取り付け完了

し，高速化に成功したものです。実装技術としてはすばらしい進歩といえます。

ソケット7の CPUを交換しよう

まずはCPUの位置を確認してください。Pentium互換プロセッサのほとんどは，放熱用ファンがついていますから，場所はわかりやすいはずです。ベースクロックの変換できるマザーボードの場合，使用するオーバードライブプロセッサが66MHz系(66/100/133/166/200/233/266/300)の場合，66MHzモードに変更します。

ベースクロックは，マザーボード上のジャンパーピンで変更できるものがほとんどです。ジャンパーピンの設定の説明が，マザーボード上のシルク基板に書いてあるかどうかを確認してから変更してください。どうしても，見つけられない場合は，そのまま使いましょう。66MHzのものを60MHzで動かした場合，233MHzのものが若干遅くなります。ただし，動作上の問題はありません。

ただし，一部のオーバードライブプロセッサの中には，ベースクロックを限定しているものもあります。自分のコンピュータに対応していることを確認してから購入しましょう。パソコンとオーバードライブプロセッサの対応表を30～31ページに掲載しました。参考にしてください。

DOS/Vマシンを アップグレードする

はじめにマザーボードに取り付けられたCPUを取り外します。ファンなどの電源ピンを外してください。次にソケット7についたレバーを引き上げます。レバーはプラスチックのツメで固定されていますので，外側に広げるようにしながら垂直になるまで起こしましょう。取り外したCPUは，大切に保管しておいてください。元に戻すときに必要になります。

次にオーバードライブプロセッサを取り付けます。今回はアイ・オー・データ機器のPK-MXP233/DVを使用しました。ソケット7とオーバードライブプロセッサは正方形をしていますので，取り付ける向き

●格安パソコンをハイエンド機にしよう● アップグレード向きPCはこの機種だ

CPUアップグレードは，オーバードライブプロセッサを使うだけで，だれでも簡単にできるパワーアップだ。自分が持っている古くなったマシンを，ハイエンドマシンクラスにパワーアップしてくれる。もちろん，格安の旧型コンピュータを入手して，格安ハイエンドマシンを作ってしまうことも簡単にできる。

今回，CPUアップグレードで使用したコンピュータは最近の相場であれば，10万円以下で入手できるものばかりだ。中古市場には，旧型CPUのコンピュータの場合，スピードが遅いという理由だけで，ハードディスクやCD-ROMドライブが付いたシステムが格安で売られている。CPUを交換してしまえば，周辺機器，メモリなどは生き返るので，安い中古マシンを利用しない手はないだろう。参考までに9月末日現在，入手できる中古パソコンの価格例を示した。記事末の対応オーバードライブプロセッサとあわせて，チェックしてほしい。組み立て気分でアップグレードをすることで，自分だけのマシンを作ろう。

アップグレード向きPCの価格リスト

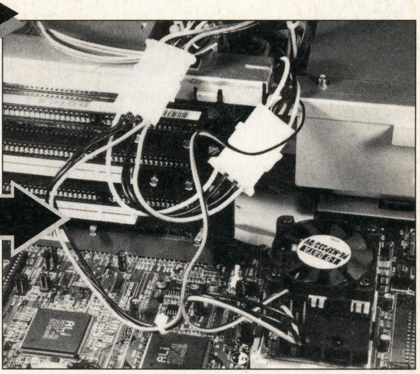
メーカー	製品名	中古価格	メーカー	製品名	中古価格
COMPAQ	DeskPro2620/2500CD	69,800円	IBM	PC350(6587-JP6)	79,800円
	DeskPro6620/2150CDS	67,800円		PC750(6883-J8P)	34,800円
DEC	FR844JA-WE	34,800円		PC750(6883-JF7)	39,800円
	FX5200	59,800円	EPSON	AT6500	39,800円
富士通	FMV513T3C5	39,800円	東芝	PV353AC9	34,800円
	FMV620D7C7	69,800円	三菱	M3553-A1CO	49,800円
NEC	PC-9821Xa10	49,800円	DELL	GXM5133	39,800円
	PC-9821Xa13	69,800円		GXPRO6200	69,800円
	PC-9821Xa16	77,800円		XMT5100	37,800円

■取材協力
OTTO
東京都千代田区外神田3-16-17住吉ビル4階
TEL03-3256-1118/FAX03-3256-1138
【URL】http://www.ottonet.co.jp

CD-ROMドライブの間から電源を取る

《写真16》CD-ROMドライブの電源コードを取り外す

《写真17》オーバードライブプロセッサの電源ケーブルを外したケーブルとつなぐ



《写真18》オーバードライブプロセッサの電源ケーブルをCD-ROMドライブにつないで終了

に注意してください。CPUの裏面とソケットを見比べると，角のうち一つだけピンがない部分があります。ピンのない角を合わせるようにして重ねてください。

ファンを動かすために電源コードをつなぎます。電源から出ている余ったソケットにコードを差し込んでください。もし，ソケットが余っていない場合は，CD-ROMドライブなどにつながれた電源ケーブルを利用します。はじめにCD-ROMドライブに接続されているソケットを外しましょう。ケーブルの先はメス型になっているはずです。

次にオーバードライブプロセッサのファンに供給するため，付属してきた電源ケーブルのオス型ソケットをCD-ROMドライブから外したケーブルに差し込みます。最後にオーバードライブプロセッサの電源ケーブルのメス型ソケットをCD-ROMドライブに接続すれば完了です。メーカー製のパソコンの場合，CD-ROMドライブの間に差し込むケースが多いようです。順番を間違えないようにして，ファンの電源を供給しましょう。

PC-98マシンをアップグレードする

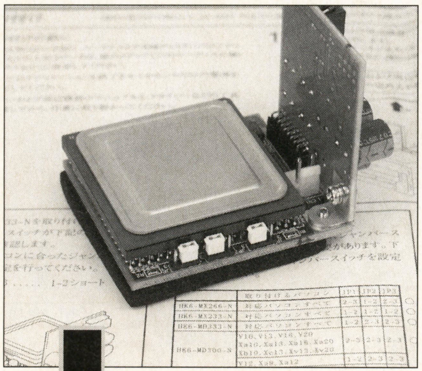
同様の手順で，PC-98のアップグレードをします。使用するオーバードライブプロセッサは，メルコのHK6-MD300-Nです。自分が使用しているパソコンの機種によっては，オーバードライブプロセッサのジャンパースイッチの変更が必要になります。対応リストを見てチェックしてください。

次に付属のケーブルを取り付けましょう。ソケットに固定する手順は，DOS/Vマシンと同様です。最後にCPUを取り付け，電源ケーブルをパソコン本体に取り付ければおしまいです。20分程度の作業時間で終了します。

機種によっては，オーバードライブプロセッサのカサが高すぎるために，ケースにおさまりにくいものがあります。メーカー製のオーバードライブプロセッサの場合，取り付けの不具合もすべてメーカーがチェックしてあるので，対応機種であれば安心です。

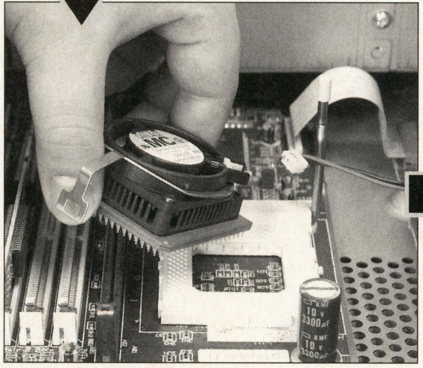
今回使用したMK6-MD300-Nも，高さを低くしたMK6-MD300-N2を使うことによって，Canbeシリーズにも対応できるようになりました。このほかAptivaに対応したMK6-MD300-V2も新しくラインナップされています。

オーバードライブプロセッサは，このほかにもラステーム・システムズのUG/MMX C6やドリームファクトリージャパンのマルチメディアアクセラレータなどがあります。30～31ページのリストを参考にしつつ，選んでみましょう。

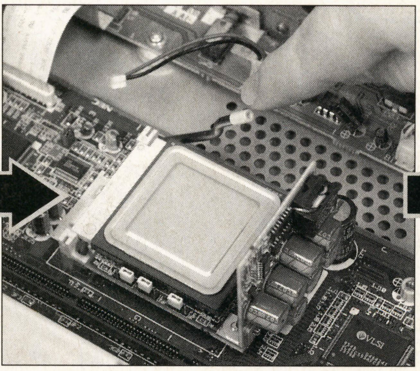


《写真19》マシンにあわせてジャンパーピンを設定する

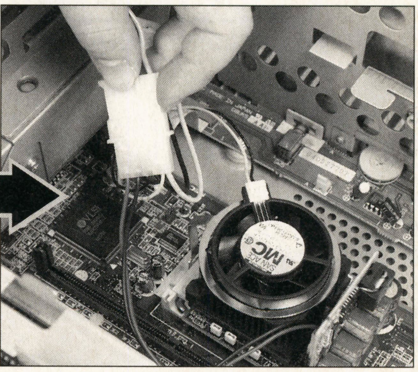
PC-98マシンをアップグレードする



《写真20》CPUを取り外す。レバーを引き上げてファンの電源を外す



《写真21》オーバードライブプロセッサを本体に取り付ける。レバーで固定する



《写真22》CPUクーラーを取り付ければ，すべて完了

原理からわかるCPU強化術

Point 3

Windows98でソフトを高速化
CPUベンチマーク・テスト結果

CPU交換の三つの注意点

①演算速度の向上
クロックレート以上の性能アップが期待できる

②ベースクロックが重要
ベースクロックを最適なものに変換すれば，パフォーマンスがあがる

③読み書き速度は変わらない
ディスクへの読み書きが主体のアプリケーションは効果薄

オーバードライブプロセッサの取り付けが完了したら，CPUのパワーアップが成功したかどうか確認してみましょう。チェック方法は簡単です。Windows98のメニューバーにある［スタート］から［設定］を選択，［コントロールパネル］を選びます。［システム］のアイコンをクリックして［システムのプロパティ］ダイアログボックスを開いてください。

取り付け前の状態をチェックしてみましょう。「コンピュータ」の項目のところに「Pentium Processor」と表示されています。次にオーバードライブプロセッサをセットしてからチェックしてください。今回はAMD-K6-2のオーバードライブを使ってみました。「AMD-K6(fm)3D Processor」の文字が表示されましたか？

これでCPUがアップグレードできたことが確認できます。

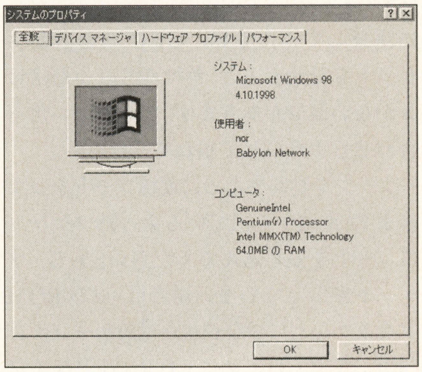
機種によっては起動時に「CPU Clock Mismatch」とエラーメッセージが出ることがあります。ここでは，気にしないで，画面に表示されている指示どおりにキー押してください。今回使用した機種では「f1」キーを押しました。すると，すぐに見慣れたOSのオープニング画面が現れます。次に起動するときから，エラーメッセージは表示されませんので安心してください。

ベンチマークテストでパワーアップを確認

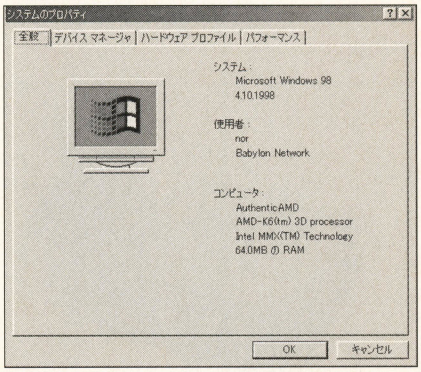
それでは，オーバードライブプロセッサを搭載したことで，どれだけマシンがパワーアップしたかを，ベンチマークソフトでチェックしてみましょう。今回使用したDOS/Vマシンは富士通のデスクパワーシリーズの初期型FMV-590C3とNECのPC-9821Xa12です。それぞれPentiumの90MHzと120MHzのCPUを搭載し，OSはWindows98，メモリは64Mバイトと32Mバイトを搭載しています。

まず，ノーマル状態のマシン性能をベンチマークソフト「HDBENCH」で計測します。「HDBENCH」はCPUの演算系のほかに，描画処理やディスクへの読み書きの性能も測ることができます。計算速度だけでなく，ディスクの読み書きも含む総合評価では，2151の数字が表示されました。次にオーバードライブプロセッサの値を調べてみましょう。

アイ・オー・データ機器の「PK-MXP233/



《写真23》アップグレード前のCPU。Pentiumの表示となっている



《写真24》アップグレード後のCPU。AMD-K6-2が動いていることがわかる

●種類だけでも50以上はある●
CPU性能&特徴リスト

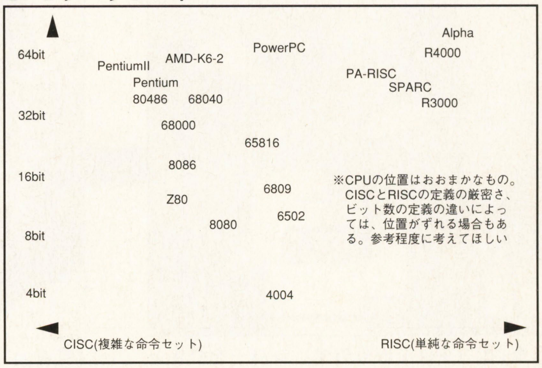
同じ互換チップでも，性能差があることは十分理解してもらえただろう。互換チップの間ですら，CPUの違いでこれだけの特徴があるわけだから，まったく違うアーキテクチャのCPUを比較すれば，性能差は明らかだ。

性能をわかりやすく分類するのであれば，チェックポイントはCISCとRISC，そしてビット数がいいだろう。図の縦軸にビット数，横軸に命令セットのグラフを使って，クラッシックCPUから最新のCPUまで分析してみよう。

CISCとRISCの違いは，命令セットの複雑さだ。CISCは複雑多機能命令セット，RISCは単機能高速命令セットである。一見するとCISCのほうが便利なように見えるが，パイプラインやスーパースカラにはRISC命令のほうが便利だ。

RISCのコンセプトは使用頻度の少ない命令を別の命令で置き換えて，チップを有効利用しようとするもの，理にかなった命令セットの定義の仕方である。一方で，トランジスタの集積度が上がれば，高機能命令も十分実装できる。Pentiumプロセッサがいい例だろう。要は実装技術との戦いである。

CPUデータシート



DV (I#(CPUはMMX Pentium，クロックは233MHz)を使って比較します。浮動小数点演算からチェックしてみましょう。オーバードライブプロセッサのクロックは233MHzなので，マザーボードのベースクロックの適正値は66MHzです。はじめにFMV-590C3のベースクロック60MHzを使って比較してみます。

《第１表》オーバードライブプロセッサのベンチマークテスト結果

製品名	CPU	クロック	ベースクロック	浮動小数点	整数演算	矩形	円	テキスト	READ	WRITE	総合	メーカー
FMV-590C3	Pentium	90MHz(100)	60MHz	4441(100)	5546(100)	1617	508	1163	1971	1950	2151(100)	Intel
PK-MXP233/DV	MMX Pentium	233MHz(259)	60MHz	10524(237)	13127 (237)	2202	833	1412	2023	1982	4015(187)	I・O DATA
			66MHz	11646(262)	14535(262)	2252	901	1421	1904	1879	4319(200)	I・O DATA
HK6-MX233-V	AMD-K6	233MHz(259)	60MHz	11792 (266)	16203 (292)	2286	938	1385	1945	1912	4559(212)	メルコ
			66MHz	13025(293)	17930(232)	2316	1108	1408	1904	1885	4949(230)	メルコ
HK6-MD266-V	AMD-K6-2	266MHz(296)	60MHz	13493(304)	18513(334)	2309	1015	1403	2039	2002	5099(237)	メルコ
			66MHz	14896(335)	20497(370)	2226	941	1386	1935	1903	5475(255)	メルコ
HK6-MD300-V	AMD-K6-2	300MHz(333)	60MHz	16163 (364)	20820 (375)	2311	1116	1405	2093	2062	5623(261)	メルコ
			66MHz	16791(378)	23036(415)	2325	1151	1413	1929	1874	6067(282)	メルコ
PC-9821V12	Pentium	120MHz(100)	60MHz	6672	7128	1228	503	1187	2291	2324	2668	
PK-MXP233/98	MMX Pentium	233MHz(194)	66MHz	12037	12786	1737	714	1348	2393	2378	4175	I・O DATA
PK-MⅡ300/98	Cyrix MII	300MHz(250)	66MHz	12350	19975	2012	1027	1458	2456	2277	5196	I・O DATA
HK6-MD300-N	AMD-K6-2	300MHz(250)	66MHz	18460	22422	1733	998	1398	2453	2360	6229	メルコ

※ベンチマークテストには，HDBENCH Ver.2.61を使用した。FMV-590C3はRAM64Mバイト，PC-9821V12はRAM16Mバイトで測定

もともとの数値は4441でしたが，オーバードライブプロセッサを使用すると10524のスペックが得られました。約2.37倍の性能アップです。単純に90MHzと233MHzを比較すると2.59倍のクロックアップになりますから，若干少なめの数字です。これはベースクロックが60MHzなので，オーバードライブプロセッサのクロックが210MHz程度になってしまったためです。90MHzと210MHzを比較すると2.33倍ですから，ほぼ期待どおりの数字ということができます。

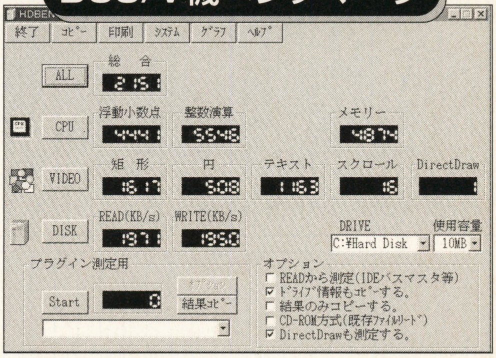
次にベースクロックを適正の66MHzに変更してみましょう。浮動小数点演算の結果は11646です。おおよそ2.62倍のスペックになります。クロックの倍率以上のスペックが得られました。

ちなみに，ディスクのアクセスを意味するRead, Writeのスペックはあまり変わりません。CPUの性能がアップしたとしても，ハードディスクなどのシステム構成は変わっていませんので，当然の結果です。ディスクアクセスが頻繁に必要なアプリケーションなどでは，CPUのアップグレード効果は少なく，演算処理をたくさん行なうようなグラフィック系やマルチメディア系ソフトのほうが，CPUアップグレードの効果が出やすいということがわかります。また，描画系やディスクへの読み書き時間の値もすべて向上しています。MMX命令や3DNow!命令をサポートしたオーバードライブプロセッサを使った場合，今後，たくさん登場することが予想されるゲームソフトやマルチメディア系ソフトの効果が期待大です。Windows98のデスクトップを使用しているだけでも，体感速度は明らかに速くなっています。

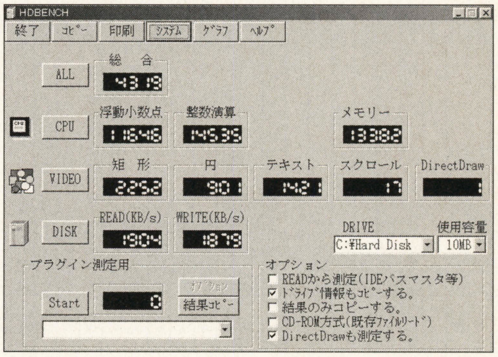
オーバードライブプロセッサの内蔵キャッシュメモリの影響も大きく表れています。AMDの「AMD-K6-2」はキャッシュメモリが64Kバイト(Pentiumは16Kバイト)ですから，クロックアップ以上に性能アップが実現できたことがわかります。

ドリームファクトリージャパンのマルチメディアアクセラレータやラステーム・システムズのUG/MMXC6でも，十分満足できるテスト結果が得られました。以上の結果からもわかるように，CPUのアップグレードを行なうと，セッティングが簡単でありながらパフォーマンスが著しく向上します。目的と値段を考えながら，欲しいオーバードライブプロセッサを選んでみましょう。パワーアップのもっとも効果的な方法です。

DOS/V機ベンチマーク

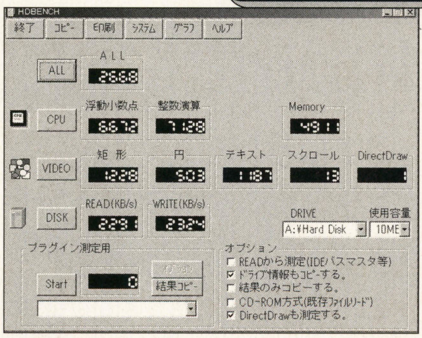


《写真27》FMV-590C3のベンチマーク結果。使用CPUはPentiumの90MHz

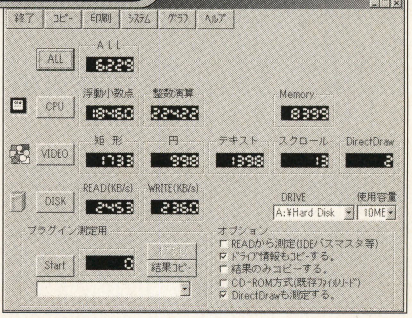


《写真28》オーバードライブプロセッサにMMX Pentium, 233MHzを使った結果。演算速度が向上した

PC-98ベンチマーク



《写真25》PC-9821V12のベンチマーク結果。使用CPUはPentiumの120MHz



《写真26》オーバードライブプロセッサにAMD-K6-2，300MHzを使った結果。クロック以上に性能が向上した

Point 4 オーバードライブプロセッサ対応表

ODP対応市販パソコン一覧表

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	対応CPUアクセラレーター
NEC	PC-9821Cb3/T model A,B	Pentium/75	32
NEC	PC-9821Ct16/F model A,B	Pentium/166	19,21
NEC	PC-9821Ct20/A model A,B	Pentium/200	19,21
NEC	PC-9821Cu13/E model A,B	Pentium/133	19,21
NEC	PC-9821Cu13T/B	Pentium/133	19,21
NEC	PC-9821Cu16/H model A,B	Pentium/166	19,21
NEC	PC-9821Cx13/ S5T,S7M model A,B	Pentium/133	19,21
NEC	PC-9821Cx2/ S15B,S17B,S15T,S17T	Pentium/75	21
NEC	PC-9821Cx3/ S5T,S7 model A,B	Pentium/100	19,21
NEC	PC-9821V10/ S5K,S7K model A,B	Pentium/100	1,2,6,7,18,20,22,,27,28
NEC	PC-9821V10/ S5K,S7K model C,D	Pentium/100	1,2,6,7,18,20,22,27,28
NEC	PC-9821V10/C4R model A,B	Pentium/100	28
NEC	PC-9821V10/C4R model E,F	Pentium/100	28
NEC	PC-9821V12/ S5R model A,B	Pentium/120	6,7,18,20
NEC	PC-9821V13/ S5R model A,B,C,D	Pentium/133	6,7,18,20,22
NEC	PC-9821V13/ S7R model A,B,C,D	Pentium/133	1,2,6,7,18,20,22
NEC	PC-9821V13/M7 model C2,D2	Pentium/133	6,7,18,20,22
NEC	PC-9821V13/S5 model C2,D2,E2,F2	Pentium/133	6,7,18,20,22
NEC	PC-9821V13/S5 model C3,D3,G3	Pentium/133	6,7,18,20,22
NEC	PC-9821V16/M7 model C2,D2	Pentium/166	6,7,18,20,22
NEC	PC-9821V16/M7 model C3,D3	Pentium/166	6,7,18,20,22
NEC	PC-9821V16/S5 model C2,D2	Pentium/166	6,7,18,20,22
NEC	PC-9821V16/S5P modelC2,D2	Pentium/166	6,7,26
NEC	PC-9821V166/S 7,5 model C,D	MMXPentium/166	19,21
NEC	PC-9821V166/S5 modelC2,D2	MMXPentium/166	19,21
NEC	PC-9821V20/M7 model C2,D2,E2,F2	Pentium/200	6,18,20,22
NEC	PC-9821V20/M7 model C3,D3,E3,F3	Pentium/200	6,18,20,22
NEC	PC-9821V20/S5 model C3,D3	Pentium/200	6,18,20,22
NEC	PC-9821V20/S7 model C3,D3	Pentium/200	6,18,20,22
NEC	PC-9821V200/M 7,Z modelC2,D2	MMXPentium/200	19,21
NEC	PC-9821V200/M7 modelH2,J2	MMXPentium/200	19,21
NEC	PC-9821V200/S 7,5 modelC2,D2	MMXPentium/200	19,21
NEC	PC-9821V200/S Z,7 model C,D	MMXPentium/200	19,21
NEC	PC-9821V200/SZ modelC2,D2	MMXPentium/200	19,21
NEC	PC-9821V7/ S5K,S7K model A,B	Pentium/75	1,2,6,7,27
NEC	PC-9821Xa10/ C4,C12	Pentium/100	18,20,22,29
NEC	PC-9821Xa10/ K8,K12	Pentium/100	18,20,22,29
NEC	PC-9821Xa12/ C8,C12	Pentium/120	6
NEC	PC-9821Xa12/K8,K12	Pentium/120	18,20
NEC	PC-9821Xa13/ K12,K16	Pentium/133	6,18,20,22
NEC	PC-9821Xa13/W12	Pentium/133	18,20,22,26
NEC	PC-9821Xa16/ R12,R16	Pentium/166	18,20,22
NEC	PC-9821Xa16/W16	Pentium/166	26
NEC	PC-9821Xa16/W30	Pentium/166	18,20,22
NEC	PC-9821Xa20/W30	Pentium/200	18,20,22
NEC	PC-9821Xa7/ C4,C8	Pentium/75	1,2,20,23,33
NEC	PC-9821Xa7e/ S17,S15	Pentium/75	1,2,6,27
NEC	PC-9821Xa9/ C4,C8	Pentium/90	18,20,31
NEC	PC-9821Xb10/F	Pentium/100	1,2,6,18,20,22,27
NEC	PC-9821Xb10/J8	Pentium/100	1,2,6,18,20,22,28
NEC	PC-9821Xc13/M7	Pentium/133	18,20,22
NEC	PC-9821Xc13/S5	Pentium/133	18,20,22
NEC	PC-9821Xc13/S5 model A2,B2	Pentium/133	18,20,22
NEC	PC-9821Xc16/M7 model A2,B2	Pentium/166	6,26
NEC	PC-9821Xn/ U8W,U9W	Pentium/90	27,30
NEC	PC-9821Xs/ U7W,U7WL,C8W	i486DX2/66	36
NEC	PC-9821Xv13/R16	Pentium/133	6,18,20,22
NEC	PC-9821Xv13/W16	Pentium/133	18,20,22,26
NEC	PC-9821Xv20/W30	Pentium/200	18,20,22
エプソン	PC-586MV	Pentium/60	34
エプソン	PC-586RA 2,1LW	Pentium/90	26,27,30
エプソン	PC-586RT 1LW	Pentium/75	26,27,32
エプソン	PC-586RV 1JW	Pentium/60	34
エプソン	PC-586RV 2	Pentium/60	34
エプソン	PC-586RX 1LW	Pentium/100	27,28
エプソン	PCV-590F 3A,3L,3LCD	Pentium/90	26,27,30
エプソン	PCV-560S 2L,2LCD	Pentium/60	34
エプソン	PCV-590S 3L,3LCD	Pentium/90	26,27,30
東芝	BREZZA 5100 CX/A,CX/B,CX/C	Pentium/100	27,28
東芝	BREZZA 5100CI	Pentium/100	27,28
東芝	BREZZA 5120CI	Pentium/120	26
東芝	BREZZA 5133DA	Pentium/133	26
東芝	BREZZA 5166MA	Pentium/166	26
東芝	PV3000/5100 001S/D ,081S/W,081CDS/W	Pentium/100	26,27,28
東芝	PV3000/5120 001S/D ,101S/W,101CDS/W	Pentium/120	26
東芝	PV3000/5133 241CDS/W 95,31	Pentium/133	26
東芝	PV3000/575 001S/D,051S/W,051CD/S	Pentium/75	26,27,32
東芝	PV3000/575 081S/W	Pentium/75	26,27,32
東芝	PV5000/5150	Pentium/150	26
東芝	PV5000/5166	Pentium/166	26
富士通	FMV-590DE FD,528,528C,730,730C	Pentium/90	26,27,30
富士通	FMV-560D3 FD,528,528C	Pentium/60	34
富士通	FMV-560DE FD,528,528C	Pentium/60	34
富士通	FMV-575D4 FD,850	Pentium/75	26,27,32
富士通	FMV-5100D4 FD,850,850C	Pentium/100	27,28
富士通	FMV-575DE2 FD,850,850C	Pentium/75	26,27,32
富士通	FMV-590DE2 FD,850,850C	Pentium/90	26,27,30
富士通	FMV-575D5 FD,635,635A,1G,1GA	Pentium/75	13,15,17,26,27,32
富士通	FMV-5100D5 FD,1G,1GA	Pentium/100	13,15,17,24,27
富士通	FMV-5133D5 FD,1G,1GA	Pentium/133	13,15,17,24
富士通	FMV-5100DE3 FD,1G,1GA	Pentium/100	24,28
富士通	FMV-5133DE3 FD,1G,1GA	Pentium/133	24
富士通	FMV-5166D5 FD,1.2G,1.2GA	Pentium/166	13,15,17,24
富士通	FMV-5200T4 FD,2.5GC,2.5GCA	Pentium/200	13,15,17,24
富士通	FMV-5150T4 FD,2.5GC,2.5GCA	Pentium/150	13,15,17
富士通	FMV-5166D6 FD,1.7GA,1.7GC	Pentium/166	13,15,17,24,26
富士通	FMV-5133D6 FD,1.2GA,1.2GC	Pentium/133	13,15,17,24,26
富士通	FMV-5100D6 FD,850,850A	Pentium/100	13,15,17,24,26
富士通	FMV-5100D6 1.2G,1.2GA	Pentium/100	13,15,17,24,26
富士通	FMV-5166DE4 FD,1.7GA,1.7GC	Pentium/166	13,15,17,26
富士通	FMV-5133DE4 FD,1.7GA,1.7GC	Pentium/133	13,15,17,24,26
富士通	FMV-5120D5 FD,1.2G,1.2GA	Pentium/120	13,15,17,26
富士通	FMV-5166T5 FD,2.5GC,2.5GCA	Pentium/166	13,15,17,24
富士通	FMV-5166D7 FD,2.5GA,2.5GC	Pentium/166	13,15,17
富士通	FMV-5133D7 FD,1.6GA,1.6GC	Pentium/133	13,15,17
富士通	DESKPOWER SX FMV-575D4	Pentium/75	3,4,5,26,27,32
富士通	DESKPOWER H FMV-575D4	Pentium/75	24,26,27,32
富士通	DESKPOWER C FMV-590C3	Pentium/90	34,5,,13,15
富士通	DESKPOWER S FMV-5100D5	Pentium/100	3,13,15,17,24,27,28
富士通	DESKPOWER SX(95) FMV-5120D5	Pentium/120	3,4,5,13,15,1726
富士通	DESKPOWER SX(3.1) FMV-5120D5	Pentium/120	3,4,5,13,15,1726
富士通	DESKPOWER H(95) FMV-5133D5	Pentium/133	3,13,15,17,26
富士通	DESKPOWER H(3.1) FMV-5133D5	Pentium/133	3,13,15,17,26
富士通	DESKPOWER T FMV-5133T3	Pentium/133	24
富士通	DESKPOWER CE FMV-5100C3	Pentium/100	3,4,5,13,15,17,24,27,28
富士通	DESKPOWER CE-A FMV-5100C3	Pentium/100	13,15,17,24,27,28
富士通	DESKPOWER CM FMV-5100C3	Pentium/100	13,15,17,27,28
富士通	DESKPOWER SE5 FMV-5120D5	Pentium/120	3,4,5,13,15,17,26
富士通	DESKPOWER SE5A FMV-5120D5	Pentium/120	3,4,5,13,15,17,26
富士通	DESKPOWER SE7 FMV-5120D5	Pentium/120	3,4,5,26
富士通	DESKPOWER SP5 FMV-5133D5	Pentium/133	3,4,5,13,15,1726
富士通	DESKPOWER SP5S FMV-5133D5	Pentium/133	3,4,5,13,15,17,26
富士通	DESKPOWER SP7S FMV-5133D5	Pentium/133	3,4,5,13,15,17,26
富士通	DESKPOWER SP7B FMV-5133D5	Pentium/133	3,4,5,13,15,17,26
富士通	DESKPOWER TE5 FMV-5120T3	Pentium/120	26
富士通	DESKPOWER TP7 FMV-5150T3	Pentium/150	26
富士通	DESKPOWER TP7M FMV-5150T3	Pentium/150	26
富士通	DESKPOWER CE FMV-5120DPC	Pentium/120	13,15,17
富士通	DESKPOWER SE 5,7 FMV-5133DPS	Pentium/133	3,4,5,13,15,17
富士通	DESKPOWER SP 5,7 FMV-5150DPS	Pentium/150	3,13,15,17
富士通	DESKPOWER TE5 FMV-5133DPT	Pentium/133	3,4,5,13,15,17,26
富士通	DESKPOWER TS7 ,M FMV-5150DPT	Pentium/150	3,4,5,13,15,17,26
富士通	DESKPOWER TP7 FMV-5166DPT	Pentium/166	3,4,5,13,15,17,26
富士通	DESKPOWER S13 FMVS135 1,2,3	Pentium/133	3,4,5,13,15,17
富士通	DESKPOWER S165 FMVS165 1,2,3	Pentium/166	3,4,5,13,15,17
富士通	DESKPOWER S16T FMVS16T5 1,3	Pentium/166	13,15,17
富士通	DESKPOWER S16P FMVS16P5 1,2,3	Pentium/166	13,15,17
富士通	DESKPOWER S167 FMVS167 1,2,3	Pentium/166	3,4,5,13,15,17
富士通	DESKPOWER S20 FMVS207 1,2,3	Pentium/200	13,15,17
富士通	DESKPOWER T20D FMVT20D7 1,3	Pentium/200	3,4
富士通	DESKPOWER SII15 FMVS215 1,2,3	Pentium/150	3,4,5,13,15,17
富士通	DESKPOWER SII15P FMVS215P 1,2,3	Pentium/150	3,13,15,17
富士通	DESKPOWER SCII16 FMVSC216 1,3	Pentium/166	
富士通	DESKPOWER SII16A FMVS216A 1,2,3	Pentium/166	13,15,17
富士通	DESKPOWER SII16T FMVS216T 1,3	MMXPentium/166	13,15,17
富士通	DESKPOWER SII165 FMVS2165 1,2,3	MMXPentium/166	13,15,17
富士通	DESKPOWER SII167 FMVS2167 1,2,3	MMXPentium/166	13,15,17
富士通	DESKPOWER TII16 FMVT216 1,2,3	MMXPentium/166	13,15,17
富士通	DESKPOWER SII205 FMVS2205 1,2,3	MMXPentium/200	13,15,17
富士通	DESKPOWER SII20 FMVS220 1,2,3	MMXPentium/200	13,15,17
富士通	DESKPOWER TII20 FMVT220 1,2,3	MMXPentium/200	13,15,17
富士通	DESKPOWER TII20M FMVT220M 1,3	MMXPentium/200	13,15,17
富士通	DESKPOWER TII20D FMVT220D 1,3	MMXPentium/200	13,15,17
富士通	AT-6500	Pentium/75	26,27,32
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	VT513 R,RX	Pentium/133	4,5
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	VT512 R,RX	Pentium/120	4,5,26
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	VT510 R,RX	Pentium/100	27,28
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	VT590R	Pentium/90	4,5,26,27,30
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	VT575 R,RX	Pentium/75	4,5,26,27,32
ｴﾌﾟｿﾝﾀﾞｲﾚｸﾄ	VD512 R,RX	Pentium/120	4,5,26
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD510 R,RX	Pentium/100	4,5,27,28
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD590R	Pentium/90	4,5,26,27,30
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD575 R,RX	Pentium/75	4,5,26,27,32
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT516 S,SX	Pentium/166	4,5,26
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT513 S,SX	Pentium/133	26
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT510 S,SX	Pentium/100	26,27,28
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD513 S,SX	Pentium/133	4,5,26
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VD510 S,SX	Pentium/100	4,5,26,27,28
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VM513 SX,S,SS17	Pentium/133	4,5
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VM516 S,SS17	Pentium/166	4,5
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VT516SV ,M	Pentium/166	4,5
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VM520TP	Pentium/200	4
ｴﾌﾟｿﾝ販売	VM516 TP,T,TS17	Pentium/166	4,5,26

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	対応CPUアクセラレーター
エプソン販売	VA520V ,VM	Pentium/200	4
エプソン販売	VA516V ,VM	Pentium/166	4,5,26
エプソン販売	VT516SR T16SRX	Pentium/166	4,5
エプソン販売	VT513SR T13SRX	Pentium/133	4,5,26
エプソン販売	VT512SR T12SRX	Pentium/120	4,5,26
エプソン販売	VT510SR T10SRX	Pentium/100	4,5,26,27,28
エプソン販売	VD516SR D16SRX	Pentium/166	4,5
エプソン販売	VD513SR D13SRX	Pentium/133	4,5,26
エプソン販売	VD512SR D12SRX	Pentium/120	4,5
エプソン販売	VD510SR D10SRX	Pentium/100	4,5,26,27,28
エプソン販売	ST-516	Pentium/166	4,5,26
エプソン販売	ST-513	Pentium/133	4,5,26
エプソン販売	ST-512	Pentium/120	4,5,26
エプソン販売	SD-516	Pentium/166	4,5,26
エプソン販売	SD-513	Pentium/133	4,5,26
エプソン販売	SD-512	Pentium/120	4,5,26
Compaq	DESKPRO4000 5120/1620CDS	Pentium/120	3,13,15,17
Compaq	DESKPRO4000 5133/1620CDS	Pentium/133	3,13,15,17
Compaq	DESKPRO4000 5166/2500CDS(desktop)	Pentium/166	3,13,15,17
Compaq	DESKPRO4000 5166/2500CDS (tower)	Pentium/166	3,13,15,17
Compaq	DESKPROXL 5100 2100ML CDS,CDS(W95)	Pentium/100	13,15,17
Compaq	DESKPROXL 5120 2100ML CDS,CDS(W95)	Pentium/120	13,15,17
Compaq	DESKPROXL 5133 2100ML CDS,CDS(W95)	Pentium/133	13,15,17
Compaq	DESKPROXL 5133 1050W	Pentium/133	13,15,17
Compaq	DESKPRO 575/4 720MX	Pentium/75	26,27
Compaq	DESKPRO 575/4 1080QV/ CDS,CDS(W95)	Pentium/75	26,27
Compaq	DESKPROXL 575 535W,1050W	Pentium/75	13,15,17,27,32
Compaq	DESKPROXL 590 535W,1050W	Pentium/90	3,4,5,13,15,17,27,30
Compaq	DESKPROXL 566 535W/CDS	Pentium/66	34
Compaq	DESKPRO 575/3 M420QV	Pentium/75	26,27
Compaq	DESKPRO4000 5200/2500CDS		3,13,15,17
Compaq	PRESARIO 9542	Pentium/100	26
Compaq	PRESARIO 7170	Pentium/90	26
Compaq	PRESARIO 9650	Pentium/150	26
Compaq	PRESARIO 7242	Pentium/133	26
Compaq	PRESARIO 7244	Pentium/133	26
Compaq	PRESARIO 7660	Pentium/166	26
Compaq	ProLinea5100e 630W,1060W,M1060/SP	Pentium/100	3,4,5
Compaq	ProLinea 575/4 420CDS	Pentium/75	27,32
デル	OptiPlex GXi 5166M	MMXPentium/166	26
デル	OptiPlex GXi 5166L	Pentium/166	26
デル	OptiPlex GXi 5133M	Pentium/133	26
デル	OptiPlex GXi 5133L	Pentium/133	26
松下	CF-32AP WOODY-PD	Pentium/100	27,28
松下	CF-32FP WOODY-PD	Pentium/100	27,28
松下	CF-100A WOODY-PD		26
日本IBM	2134-J 33,35 AptivaJ 33,35	Pentium/133	3,4,5,14,16,26
日本IBM	2134-J 3A,3X AptivaJ 3A,3X	Pentium/133	26
日本IBM	2134-J 51,52 AptivaJ 51,52	Pentium/150	3,4,5,26
日本IBM	2134-J31 AptivaJ31	Pentium/133	3,4,5,26
日本IBM	2144- Aptiva556	Pentium/100	26,27,28
日本IBM	2144-N30 Aptiva540	Pentium/75	16,26,27,32
日本IBM	2144-N40 Aptiva550	Pentium/100	14,16,26,27,28
日本IBM	2144-N41 Aptiva555	Pentium/100	26,27,28
日本IBM	2159-B 60,65 Aptiva B 60,65	Pentium/166	3,4,5,14,16,26
日本IBM	2159-B 80,85 Aptiva B 80,85	MMXPentium/166	14,16
日本IBM	2159-B75 Aptiva B75	Pentium/200	14,16
日本IBM	2159-B95 Aptiva B95	MMXPentium/200	14,16

メーカー	パソコン機種名	搭載CPU	対応CPUアクセラレーター
日本IBM	2168-N50 Aptiva740	Pentium/100	26,27,28
日本IBM	2168-N51 Aptiva745	Pentium/100	14,16,26,27,28
日本IBM	2168-N60 Aptiva750	Pentium/120	24,26
日本IBM	2168-N61 Aptiva755	Pentium/120	14,16,26
日本IBM	2168-N71,N91 Aptiva764,767	Pentium/133	26
日本IBM	2168-N71,N91 Aptiva765,766	Pentium/133	14,16,26
日本IBM	2168-S50 Aptiva770	Pentium/133	26
日本IBM	2168-S55 Aptiva775	Pentium/133	26
日本IBM	2168-S65 Aptiva784,785	Pentium/150	26
日本IBM	2168-S75 Aptiva794,795	Pentium/166	26
日本IBM	2176-H 54,55,56 AptivaH 54,55,56	Pentium/150	3,4,5,14,16,26
日本IBM	2176-H 64,65 AptivaH 64,65	Pentium/166	3,4,5,14,16,26
日本IBM	2176-H 6D,6E,6F AptivaH 6D,6E,6F	Pentium/166	3,4,5,26
日本IBM	2176-H5E,H5F AptivaH5E,H5F	Pentium/150	3,4,5,26
日本IBM	2176-H75 AptivaH75	Pentium/200	14,16
日本IBM	2176-J 3C,3Y AptivaJ 3C,3Y	Pentium/133	3,4,5,14,16
日本IBM	2176-J 3E,3Z AptivaJ 3E,3Z	Pentium/133	3,4,5,14,16
日本IBM	2411-P31,P95 MasterP120	Pentium/120	26
日本IBM	6560-J7T,JZ1 PC340	Pentium/133	26
日本IBM	6560-JZ2,48J PC340	Pentium/133	26
日本IBM	6577-J2L,J2M PC330	Pentium/133	26
日本IBM	6577-JB5,JB4 PC330	Pentium/133	26
日本IBM	6577-JB6,JB7 PC330	Pentium/133	26
日本IBM	6587-JU5,JU4 PC350	Pentium/166	26
日本IBM	6863-JA7 PC720	Pentium/100	26,27,28
日本IBM	6873-JCP,JCM PC330	Pentium/75	26,27,32
日本IBM	6883-J0P,J0M PC750-P75	Pentium/75	26,27,32
日本IBM	6883-J8P PC750-P100	Pentium/100	26,27,28
日本IBM	6883-JAP,JTN PC750	Pentium/100	26,27,28
日本IBM	6885-J0M PC750	Pentium/90	26,27,30
日本IBM	6885-JGM PC750	Pentium/90	27,30
日本IBM	6887-JS1,JS4 PC750	Pentium/166	26
日立	FLORA 500TB TYPE A	Pentium/75	27,32
日立	FLORA 500TB TYPE B	Pentium/90	27,30
日立	FLORA 500VD 1,2	Pentium/75	27,32
日立	FLORA PX-VE	Pentium/90	4,5,27
日立	FLORA PX-VH	Pentium/90	26,27
日立	FLORA PX-VG	Pentium/75	26,27
日立	FLORA PX-VJ	Pentium/100	26
日立	FLORA 500VE	Pentium/100	4,5,27,28
日立	FLORA 500VH	Pentium/90	26,27
日立	FLORA 500VG	Pentium/75	26,27
日立	FLORA 500VJ	Pentium/100	27
日立	FLORA 500VL	Pentium/133	26
日立	FLORA 500VN	Pentium/100	26
日立	FLORA PX-VE	Pentium/100	27,28
日立	FLORA PX-TC	Pentium/133	3,4,5
日立	FLORA 500VX 2,3 M,F 15,17	Pentium/133	3,4,5
日立	FLORA 500VZ 2,3 M,F 15,17	Pentium/166	3,4,5
日立	FLORA 500VW 2,3 D,E 15,17	Pentium/200	3,4,5
日立	FLORA Prius PR-VR 2F,3F,2E,3E	Pentium/150	3,4,5
PB-NEC	ProMate V2133 ,CD	Pentium/133	26

●対応CPUのアクセラレータ欄の数字は【市販オーバードライブプロセッサー一覧】の製品番号を示します。

【市販オーバードライブプロセッサー一覧表】

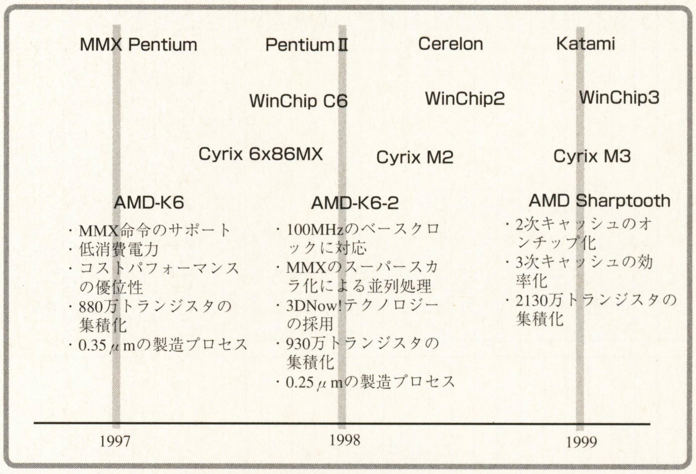
製品番号	メーカー名	型番	価格	Win98対応	MMX命令	3DNow!命令	対応ベースクロック	倍速数(最大)	1次キャッシュ	搭載CPUメーカー	搭載CPU	特徴・注意事項
0	アイ・オー・データ機器	PK-MII233/98	22,000円	*	*		50/60/66	3.0	64	Cyrix	Cyrix6x86MX-PR233 200MHz	PC-98用
1		PK-MII300/98	32,000円	*	*		50/60/66	3.5	64	Cyrix	CyrixMII-300 233MHz	PC-98用
2		PK-K6H300/DV	44,800円	*	*	*	50/60/66	4.5	64	AMD	AMD-K6-2 300MHz	DOS/V用
3		PK-MXP233/DV	37,000円	*	*		50/60/66	3.5	32	Intel	MMX PentiumODP 233MHz	DOS/V用
4		PK-MXP200/DV	31,000円	*	*		50/60/66	3.0	32	Intel	MMX PentiumODP 200MHz	DOS/V用
5		PK-MXP233/98	38,000円	*	*		50/60/66	3.5	32	Intel	MMX PentiumODP 233MHz	PC-98用
6		PK-MXP200/98	32,000円	*	*		50/60/66	3.0	32	Intel	MMX PentiumODP 200MHz	PC-98用
7		PK-A586/DV	24,800円	*			20/25/33	4.0	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	DOS/V用
8		PK-A586/98	24,800円	*			20/25/33	4.0	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	PC-98用
9		PK-X486S50-L	24,800円				8/10/12	4.0	16	IBM	IBM 486SLC2 50MHz	PC-98用
10		PK-Ne133A	14,000円				33	4.0	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	PC-98NOTE用
11		PK-Nd133A	14,000円				33	4.0	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	PC-98NOTE用
12	メルコ	HK6-MD300-V	44,500円	*	*	*	50/60/66	5.0	64	AMD	AMD-K6-2 300MHz	DOS/V用
13		HK6-MD300-V2	44,500円	*	*	*	50/60/66	5.0	64	AMD	AMD-K6-2 300MHz	IBM Aptiva用
14		HK6-MD266-V	34,500円	*	*	*	50/60/66	5.0	64	AMD	AMD-K6-2 266MHz	DOS/V用
15		HK6-MD266-V2	34,500円	*	*	*	50/60/66	5.0	64	AMD	AMD-K6-2 266MHz	IBM Aptiva用
16		HK6-MX233-V	31,000円	*	*		50/60/66	3.5	64	AMD	AMD-K6 233MHz	DOS/V用
17		HK6-MD300-N	48,000円	*	*	*	50/60/66	5.0	64	AMD	AMD-K6-2 300MHz	PC-98用
18		HK6-MD300-N2	48,000円	*	*	*	50/60/66	5.0	64	AMD	AMD-K6-2 300MHz	PC-98用
19		HK6-MD266-N	38,000円	*	*	*	50/60/66	5.0	64	AMD	AMD-K6-2 266MHz	PC-98用
20		HK6-MD266-N2	38,000円	*	*	*	50/60/66	5.0	64	AMD	AMD-K6-2 266MHz	PC-98用
21		HK6-MX233-N	32,000円	*	*		50/60/66	3.5	64	AMD	AMD-K6 233MHz	PC-98用
22		HM2-MX233-N	34,800円	*	*		50	3.5	64	Cyrix	Cyrix 6x86MX PR233	PC-98用
23	ドリームファクトリージャパン	DODP-K6-2-300	39,800円	*	*	*	50/60/66	5.0	64	AMD	AMD-K6-2 300MHz	DOS/V用
24	ラステーム・システムズ	UG/MMX C6	18,000円	*	*		50/60/66	3.0	64	IDT	IDT WinChip-C6	DOS/V用、ベースクロック別
25	インテル	JBPODPMT66X200	39,800円	*	*		50/60/66	3.0	32	Intel	MMX PentiumODP 200MHz	DOS/V用
26		JBPODPMT66X166	29,800円	*			50/60/66	2.5	16	Intel	MMX PentiumODP 166MHz	DOS/V用
27		JBOXPODP3V166	29,800円	*			66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	DOS/V用
28		JBOXPODP3V166 Nタイプ	29,800円	*			66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	PC-98用
29		JBOXPODP3V150	22,000円	*			60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	DOS/V用
30		JBOXPODP3V150 Nタイプ	22,000円	*			60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	PC-98用
31		JBOXPODP3V125	22,000円	*			50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	DOS/V用
32		JBOXPODP3V125 Nタイプ	22,000円	*			50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	PC-98用
33		JBOXPODP5V133	29,800円	*			60/66	2.0	16	Intel	PentiumODP 120/133MHz	DOS/V用
34		JBOXPODP5V83 Sタイプ	29,800円	*			33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	DOS/V用
35		JBOXPODP5V83 Kタイプ	29,800円	*			33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	PC-98用
36		JBOXPODP5V63	22,000円	*			25	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	DOS/V用

■おわびと訂正：'98年10月号特集「3Dボードを選ぶ！」の記事中で紹介している「ソフトアイランド」の電話番号に誤りがありました。正しくは，03-3526-9416です。読者ならびに関係者のみなさまにご迷惑をおかけしましたことをおわび申し上げます。（編集部）

Pentium IIを超えるパフォーマンスが示す
AMD-K6-2のアドバンテージ

3DNow!命令搭載「AMD-K6-2」その実力をチェック

CPUは単独で評価しても，性能はわかりません。現時点で使用できるコンピュータのシステム構成で，必要なソフトウェアをどれだけ高速に処理できるかが性能のポイントです。今回は，3DNow!命令を搭載したAMD-K6-2の実力をチェックしてみましょう。



《第1図》AMD-K6-2のポジション

ベースクロック100MHzを使用したCPUの高速化はハードウエアの技術的進歩の結果です。一方で，マルチメディア対応命令セットを搭載したCPUの多機能化は，ソフトウエアの要求に応えた技術的進化にほかなりません。1997年1月，MMX Pentiumではじめて採用されたMMX命令は，CPUの世界に大きな一つの流れを作りました。現在発売されているほとんどのCPUはMMX命令をサポートしています。

ソフトウエアの指向したCPUの方向性

MMXの考えかたは，今後，登場するであろうマルチメディア系ソフトウエアの高速化です。CPUがソフトウエアの必要な命令をサポートし，ソフトウエアはCPUが提供する命令を利用して処理速度を高速化するという，非常に理想的な環境が整いました。スピードが直接影響するゲームの世界では，MMXはなくてはならない機能です。

1997年に証明されたMMX命令の有効性は，今年に入って新しいCPUの流れを生み出しています。現実世界に近い，3Dを多用したリアルグラフィックへの対応です。マルチメディアソフトの特徴として，複数データの同時処理があります。MMXテクノロジは，レジスタ分割によって整数演算の同時処理を実現しました。

コンピュータは一つのレジスタに対して命令どおりの処理を行ないます。レジスタを分割して複数のデータを扱うことができるのであれば，並列データ処理が可能になるわけです。一方で，さらにリアルな3D処理をコンピュータで行なうためには，複数のデータに対して，同時に浮動小数点演算が必要になります。MMX命令で実現できなかった並列浮動小数点演算処理を実現するもの，それが3DNow!テクノロジです。

AMD-K6-2の3DNow!テクノロジ

3D!Nowテクノロジは，ソケット7ベースの最上位CPU「AMD-K6-2」で採用さた命令セットです。21の浮動小数点処理を中心とした命令セットで構成されています。開発名が「AMD-K6-3D」であったことからもわかるように，もともとマルチメディア機能の拡張をベースに設計が進められたCPUです。AMD-K6で実現されたコストパフォーマンスを上げることができるチップ面積の縮小，動作クロックの高速化，低消費電力を引き継ぎ，MMX命令の演算を二つのユニットに分割して，同時に命令処理を並列に行なうスーパースカラ，外部クロック100MHzに対応しています。

マルチメディア指向の命令セットとCPU性能の高速化に成功した結

《写真1》AMD-K6-2では，マルチメディア機能が強化された。対応ソフトの動向とあわせて楽しみなところだ

《写真2》AMD-K6-2の詳細な内容まで公開されている。アドレスはhttp://www.amd.com/japan/products/cpg/k623d/inside3d.html

果，今度はソフトウエアとハードウエアの開発メーカーが3DNow!テクノロジを積極的にサポートしはじめました。ハードウエアでは，3Dfx InteractiveのVoodoo2，nVidiaのRIVAシリーズ，MatroxのGシリーズ，API(アプリケーション・プログラミング・インターフェース，ソフト開発で使用するルーチン群)ではMirorsoftのDirectX6.0，Silicon GraphicsのOpenGLが対応しています。これらのAPIを使った，3DNow!対応のゲームやアプリケーションがすでに発売されています(**第1表参照**)。

ここで，簡単に3DNow!の機能について解説しておきましょう。3DNow!テクノロジの処理過程は，3Dのリアルな映像を作りあげるためのグラフィック・パイプライン，4ポイントにわけて考えることができます。

●フィジックス

浮動小数点演算で実物をコンピュータ上のデータにシミュレーションする。

●ジオメトリ

浮動小数点演算でシミュレーションしたデータを3次元表現に変換する。

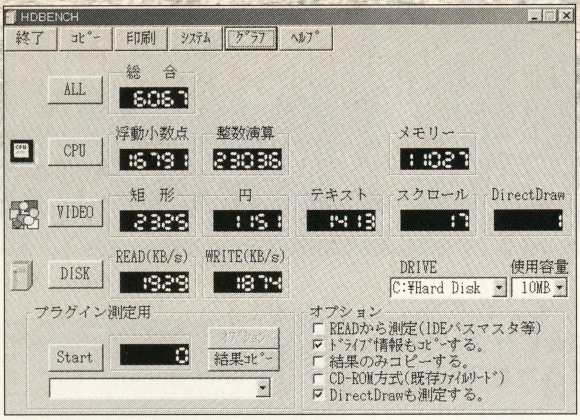
●セットアップ

遠近処理法で3D画像を作成する。

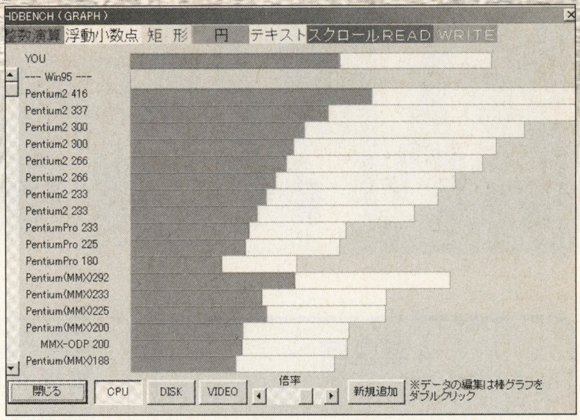
●レンダリング

陰影や位置計算をすることでテクスチャマッピングを行なう。

ここで扱うような複数の浮動小数点データを，SIMD(Single Instruction Multi Data)方式によって，同時に計算処理を行ないます。加算，減算，乗算などのユニットに分割し，最大四つの演算を同時にスーパースカラで実現するわけです。上記のような処理を扱う場合，強力なパフォーマンスを得ることができます。もちろん，MMX命令もサポート済みです。



《写真3》AMD-K6-2(300MHz)搭載時のベンチマーク結果。同クロックのPentiumIIよりも高いスペックだ



《写真4》整数演算は圧倒的に速い。3DNow!対応命令であれば，浮動小数点演算も逆転する

AMD-K6-2のポジション

それでは最後に，ベンチマークテストでAMD-K6-2のパフォーマンスをチェックしておきましょう。使用ベンチマークソフトはHDBENCH Ver2.610で，CPUはメルコのAMD-K6-2(300MHz)オーバードライブプロセッサを使用しました。結果は**写真3**と**写真4**のとおりです。ここでは浮動小数点演算と整数演算しかチェックしていませんが，同クロックのMMX Pentium以上，Pentium IIに匹敵するパフォーマンスが得られることがわかります。

3DNow!対応のゲームソフトを動かした場合，体感的にもパフォーマンスの違いは明らかです。採用コンピュータが増えはじめています。MPEG，DVD，3Dゲームなどマルチメディア指向のCPUだけに，今後の展開が楽しみなところです。 **(次号に続く)**

《第1表》対応ゲームリスト

メーカー	製品名	備考
id Software	QuakeII	定番の人気ゲームダウンロード可能
CrackdotCom	Golgotha	今秋発売のゲーム
Criterion	Sub Culture	Webパッチで3DNow!対応
Mediamatics	DVD Express	DVDソフト現在発売中
Microsoft	BaseBall3D DirectX6.0	3Dタイプのゲーム3DNow!対応 ゲームで多用されるAPIサポート済み
Nullsoft	Nitrane	MPEG用プラグインソフト
Pegasus	PicVideo	画像再生用プラグ院ソフト
3Dfx Interractive	Voodoo2	人気の3Dビデオチップ
Criterion	Speed Boat Attack	Webパッチで3DNow!対応
Silicon Graphics	OpenGL	APIツールの定番サポート済み

《第2表》採用コンピュータ・リスト

メーカー	製品名	CPU
IBM	Aptiva E17 Aptiva E1A Aptiva E27 Aptiva E2A Aptiva E47 Aptiva E4A Aptiva E21 Aptiva E31	IBM K6 IBM K6 IBM K6 IBM K6 IBM K6 IBM K6 AMD-K6-2 AMD-K6-2
Compaq	Presario 2256 Presario 2510	AMD-K6 AMD-K6
富士通	FMV-MV205 FMV-MVI265 FMV-MVII265 FMV-MVII267 FMV-MVII26L FMV-5133D8 FMV-5166K9K FMV-5200D9K FMV-5266DX FMV-TIV23B	AMD-K6 AMD-K6 AMD-K6 AMD-K6 AMD-K6 AMD-K5 AMD-K6 AMD-K6 AMD-K6 AMD-K6
DEC	DIGITAL PC3100	AMD-K6
CTX Computer	SAK 300D SAK305 SAK300 SAK266	AMD-K6-2 AMD-K6 AMD-K6 AMD-K6
HP	Pavilion 6000	AMD-K6-2
Polywell	Poly K62-300D Poly 500AG	AMD-K6-2 AMD-K6
unicent	Extreme Z Class Extreme X Class	AMD-K6-2 AMD-K6
KryoTech	KryoTech Cool K6-2	AMD-K6-2
Cyber max	MaxAnimator Enthusiast	AMD-K6-2 AMD-K6

とってておきのWindows98操作方法をキミに伝授！

超入門！ゼロから学ぶWindows98

ウィンドウズ98

Illustration●長谷川たかこ

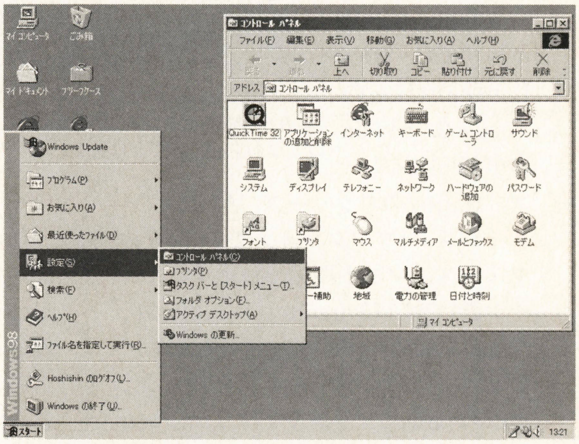
～第2回～ アプリケーション・ソフトのインストールと起動，簡単なファイル整理に挑戦！

前回は，Windows98の起動から終了までといった基本的な操作方法を紹介しました。いよいよ，実践的な操作方法の解説にはいりましょう。

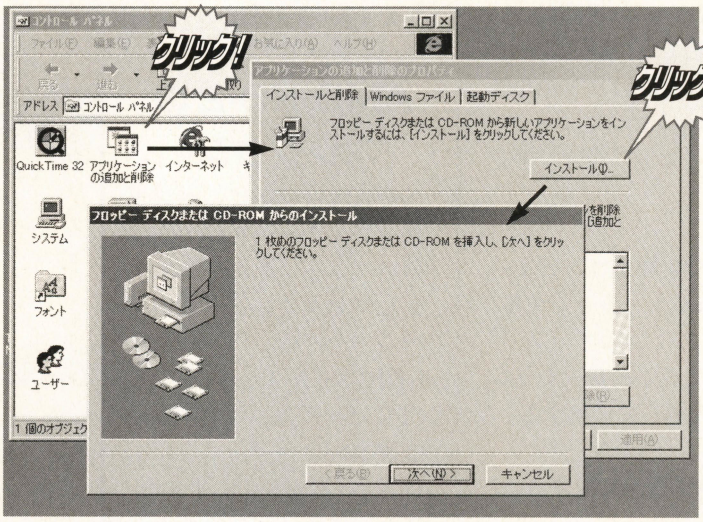
Windows98では，アプリケーション・ソフトをさまざまな方法で起動させることができます。自分に合った方法を見つければ，作業効率もグンとアップするはず。

今回は，アプリケーション・ソフトのインストールから起動方法，そして，作成されたファイルの簡単な整理法を紹介しましょう。

《第1図》たいていのアプリケーション・ソフトはCD-ROMをセットするだけでインストール・プログラムが実行される



《写真1》自動的に実行されない場合は手動でインストール・プログラムを起動させよう



《写真2》自動，手動によるインストール。詳しい操作方法がソフトのマニュアルに記載されている

アプリケーション・ソフトのインストールもカンタン！

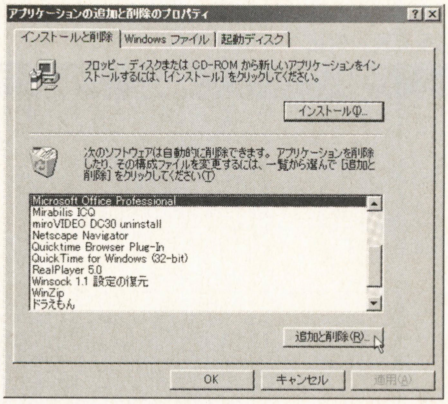
Windows98は，あくまでパソコンを扱うための基本ソフトです。ファイル管理をはじめ，最低限のツールはWindows 98に用意されていますが，ゲームやワープロといったアプリケーション・ソフトは，改めてパソコンにインストールする必要があります。

ショップで購入できるアプリケーション・ソフトのほとんどは，CD-ROMに収録されています。たいていは，そのCD-ROMをパソコンのドライブにセットするだけで，自動的にインストール・プログラムが実行されます（**第1図**）。画面の指示に従って，説明書に記載されているシリアル番号を入力したり，導入するハードディスクを選択していきましょう。

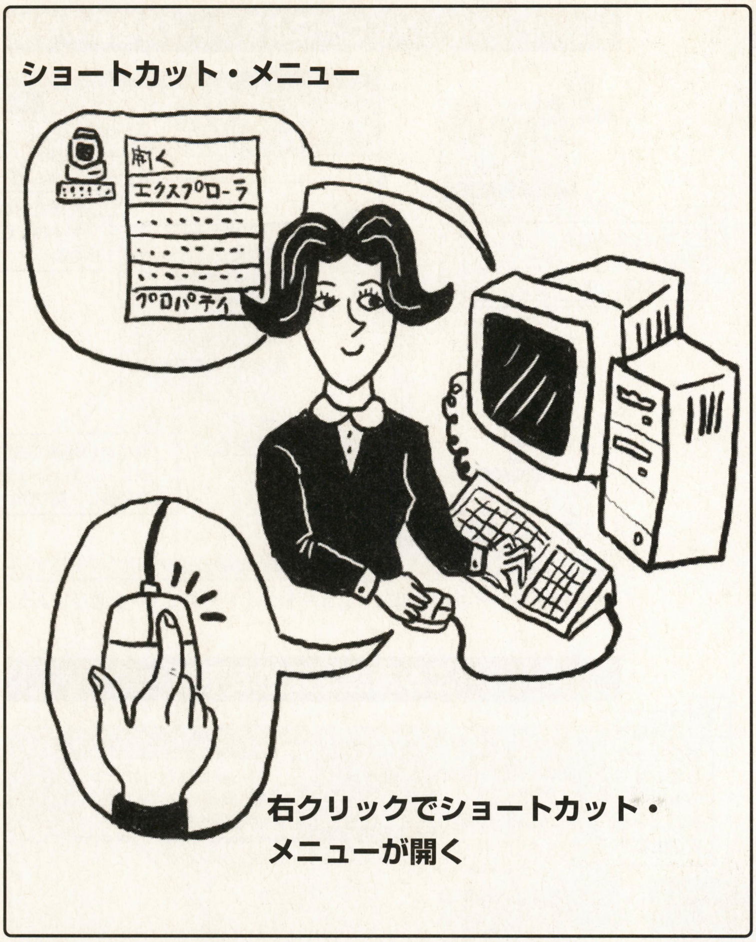
自動的にプログラムが実行されない場合は，手動で起動させます。

[スタートボタン]をクリックし，[設定]-[コントロールパネル]と選択（**写真1**）。[アプリケーションの追加と削除]から[インストール]を選び，ウインドウを開きます。CD-ROMドライブを選択し，実行するファイルを選びましょう（**写真2**）。

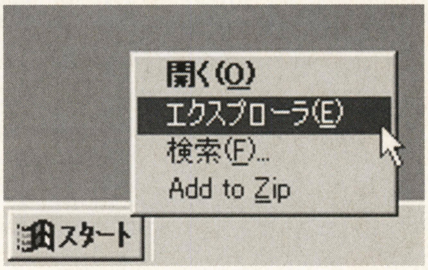
不要になったアプリケーション・ソフトの削除も，この画面で作業が行なえます。インストール済ソフトの一覧から，削除したいソフトを選択し，[追加と削除]ボタンをクリックするだけです（**写真3**）。



《写真3》インストールしたアプリケーションの削除もここから行なう。CD-ROMが必要な場合もあるので用意しておこう

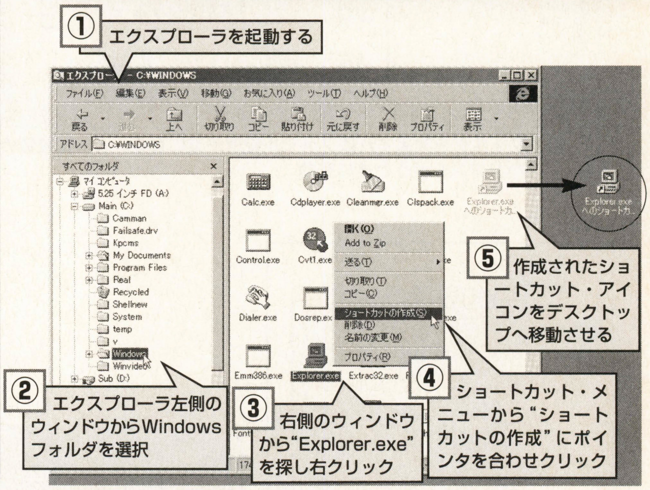


《第2図》ショートカット・メニューはいたるところに用意されている。いろいろな場所で右クリックして呼び出してみよう



《写真4》右クリックすることで現れるショートカット・メニューは，作業手順短縮のカギを握る機能だ

ショートカット・アイコン作成の手順



《第3図》ショートカット・アイコンを作成すればアプリケーション・ソフト起動の手間がグッと省けるぞ

右クリックで現れるショートカット・メニューとは？

前回は，スタートメニューからエクスプローラを起動する方法を紹介しました。しかし，これではメニューをいくつもたどらなければならず，ちょっと面倒です。今回は，もっと手軽にエクスプローラを起動できる方法を紹介しましょう。

スタートボタンにマウス・ポインタを合わせ，マウスの右ボタンをクリックしてみましょう。すると，小さなメニューが表示されます（**写真4**）。エクスプローラという項目があるので，そこにカーソルを合わせ，左クリックすればOK！　見事エクスプローラが起動しました。

この，右クリックしたときに表示されたメニューは，ショートカット・メニューといいます。ショートカット・メニューは，ファイルやアイコン，デスクトップ上などありとあらゆる場所に用意されています（**第2図**）。メニューの項目は右クリックされた対象によって異なりますが，主に移動やコピーなど，ひんぱんに使う項目が用意されています。

いろいろな場所で右クリックしてみて，どんなメニューが表示されるか調べてみるといいでしょう。

ショートカット・アイコンで起動にかかる手間を短縮！

インストールしたアプリケーション・ソフトも，スタートメニューから起動することになりますが，それではエクスプローラを起動するのと同じく，時間がかかりますね。

こんなときに便利なのが，ショートカット・アイコンです。このアイコンをデスクトップに配置すれば，アイコンをダブル・クリックするだけでソフトが起動できるようになります。

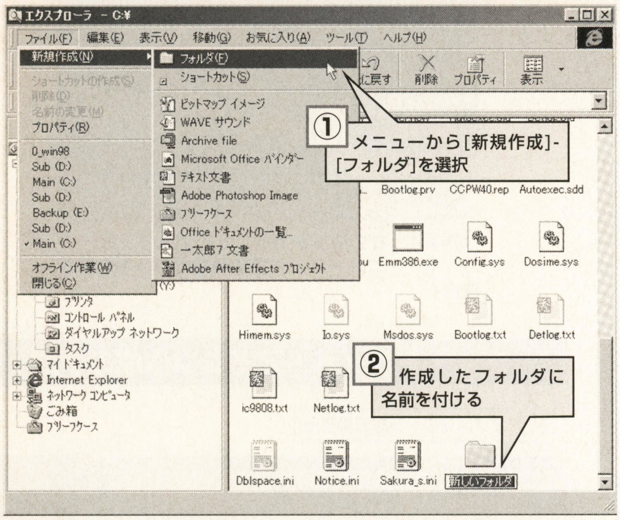
試しに，エクスプローラのショートカット・アイコンを作ってデスクトップ上に配置してみましょう。

まず，エクスプローラを起動します。左側のウィンドウから，Windows98がインストールされているドライブをクリックし，Windowsフォルダを選択。今度は右側のウィンドウから"Explorer.exe"を探してください。マウス・ポインタをExplorer.exeに合わせて右クリックし，ショートカット・メニューを呼び出します。項目に[ショートカットの作成]があるので，マウス・ポインタを合わせて今度は左クリックします。

フォルダ内に，"Explorer.exeへのショートカット"というアイコンが作成されました。このアイコンを，ドラッグしてデスクトップ上に移動させましょう（**第3図**）。

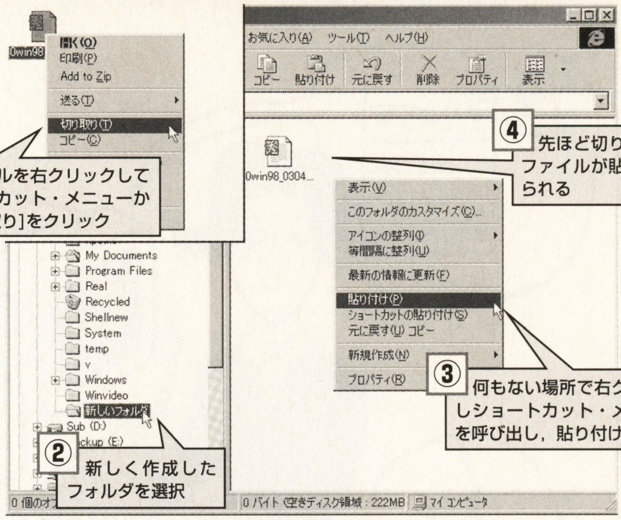
これで作業は終了です。デスクトップ上に配置されたエクスプローラのアイコンをダブル・クリックしてみましょう。無事エクスプローラが起動しました。

フォルダ作成の手順

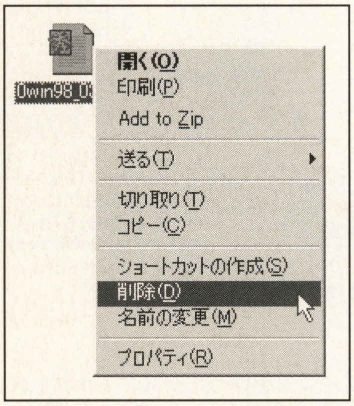


《第4図》フォルダを利用すればファイル管理が楽になる。とくに複数の人が1台のパソコンを使うときに有効

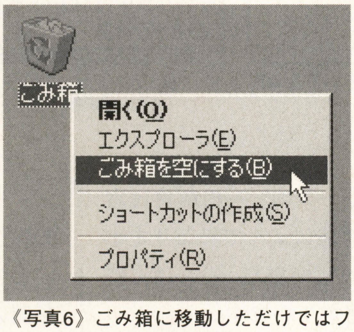
ショートカット・メニューによるファイル移動の手順



《第5図》ファイルの移動にもショートカット・メニューを活用しよう

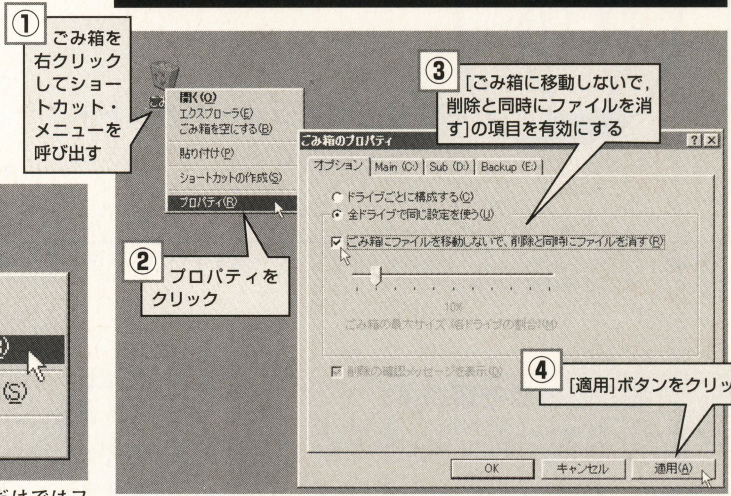


《写真5》[削除]を選んでごみ箱に移動。フォルダの場合，収納されているファイルも一緒に削除されるので注意！



《写真6》ごみ箱に移動しただけではファイルやフォルダは削除されない。ごみ箱を空にしてはじめて削除される

ごみ箱設定変更の手順



《第6図》ファイルをごみ箱に移動させず，すぐに削除させることもできる。この場合ファイルの復活はできないぞ

フォルダを用意して個人データを分けて保存しよう

フォルダは，複数のファイルをまとめておきたいときに利用します。複数の人が1台のパソコンを使うとき，アプリケーション・ソフトの作業ファイルを保存する場所として利用するといいですね。エクスプローラからの作成手順を，第4図で紹介しているので，ぜひ作成して活用してください。

ファイルの移動には，ショートカット・メニューを使いましょう。こちらも，エクスプローラ上での作業になります。

移動したいファイルからショートカット・メニューを呼び出して，[切り取り]をクリックします。移動先のフォルダを選択して，右ウィンドウの中にカーソルを移動。何もない場所で右クリックしてショートカット・メニューを呼び出し，そこから[貼り付け]をクリックすれば，ファイルの移動が行なえます（第5図）。

ファイルとフォルダは「削除」でごみ箱へ捨てられる

ファイルやフォルダを削除したいときにも，ショートカット・メニューが便利です。ファイルを右クリックしてショートカット・メニューを表示させ，項目から[削除]を選ぶだけ（写真5）。これで，選択したファイル，フォルダがデスクトップ上のごみ箱に移動します。

ごみ箱に移動したファイルは，すぐには削除されません。ごみ箱のショートカット・メニューから[ごみ箱を空にする]を実行して，はじめてハードディスク上から削除されます（写真6）。

つまり，本当のファイル削除には

ごみ箱へファイル，フォルダを移動

↓

ごみ箱を空にする

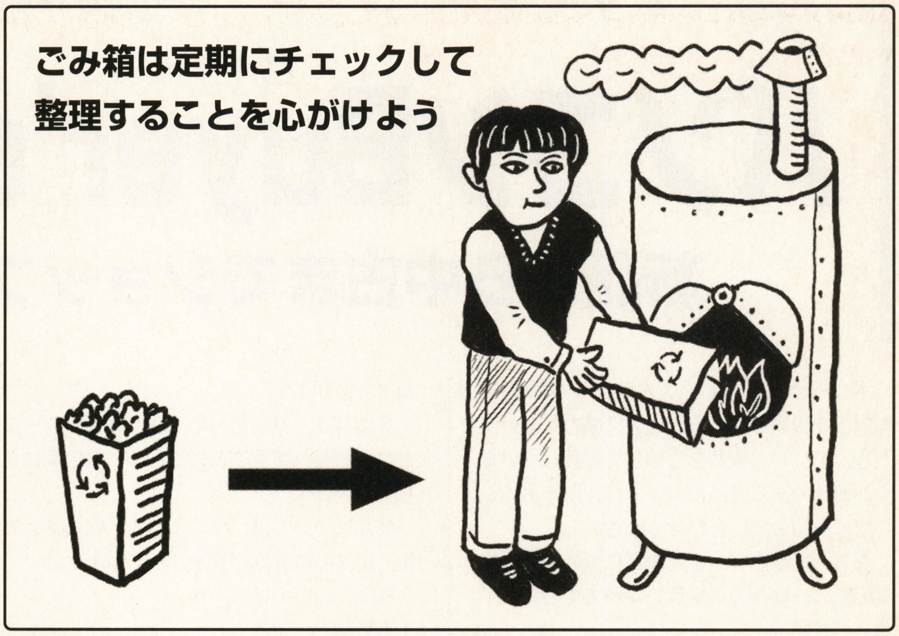
という二つの作業が必要なのです。これは，重要なファイルを誤って削除してしまわないための救済措置と考えればいいでしょう。

二度手間になるのは面倒だと言う人は，ごみ箱の設定を変えてみましょう。

ごみ箱のショートカット・メニューから[プロパティ]を選択し，オプションから[ごみ箱に移動しないで削除と同時にファイルを消す]のチェック・ボックスにチェック・マークをつけて，[適用]をクリックします（第6図）。

これで，エクスプローラなどからファイルを削除したと同時に，ハードディスクから削除されます。こうなると，ファイルは二度と復活できません。

誤操作によるファイル削除を防ぐためにも，ごみ箱の容量を数%に設定しておいて，定期的にごみ箱を掃除するようにしましょう（第7図）。



《第7図》ごみ箱にファイルがある程度たまったら，必要なファイルが捨てられてないか定期的にチェックして整理するようにしよう

●ベーマガ読者だけに教えるWindows98カスタマイズ情報●

自分だけのショートカット・キーを設定しよう

ショートカット・キーとは，文字のコピーや，表示しているアプリケーションの切り替えなどを，マウスではなくキーボードのキーを組み合わせて押すことで行なう機能です。メニュー・バーをクリックしたときに表示されるメニューの各項目の横にある[CTRLキー＋～]などがそれに当たります。

ショートカット・キーは，なんと自分でも設定が可能です。

ここでは，アプリケーションの起動を行なうショートカット・キーを設定してみましょう。例には，Windows98に標準で付属しているシンプルなテキスト・エディタ「メモ帳」を使いました。

[スタート]ボタンから[プログラム]-[アクセサリ]-[メモ帳]とたどり，右クリックでショートカット・メニューを呼び出します。

項目から[プロパティ]をクリックし，プロパティ・ウィンドウを表示させたら，[ショートカット]のタブをクリック。

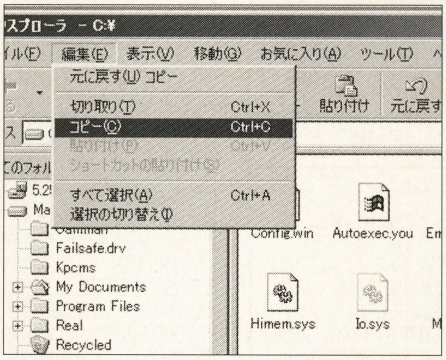
[ショートカット・キー]の項目の入力ボックスをクリックして，メモ帳起動のショートカットに使いたいキーを，実際に押して入力します。

ここでは，“CTRLキー＋ALTキー＋Mキー”に設定しました。キーの組み合わせが決まったら，マウス・ポインタで[適用]をクリック。これで完了です。

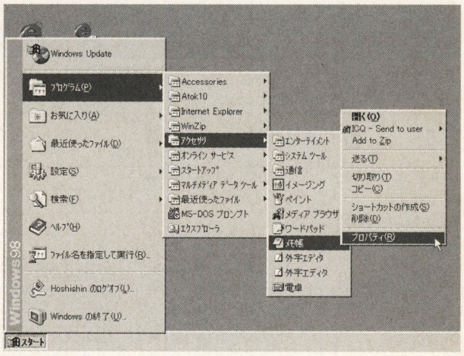
これで，CTRLキーとALTキーとMキーを押せば，ショートカット・アイコンを作成してダブル・クリックしたり，スタートメニューを開くことなくメモ帳が起動します。

よく使うアプリケーション・ソフトにこうした設定をしておけば，作業効率がグンとアップします。

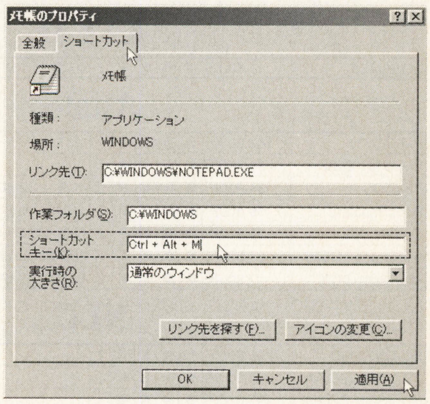
▲ショートカット・キーを使いこなせば作業スピードは格段にあがる。ぜひマスターしよう！



▲ショートカット・キーはよく使う機能に用意されている



▲アプリケーション・ソフトの起動にもショートカット・キーを割り当てられる。スタートメニューから右クリックでショートカット・メニューを呼び出そう



▲[ショートカット・キー]の入力部分をポインタでクリックしたら，使用するキーを直接入力。AltキーやCtrlキーと文字入力キーを組み合わせるといい

おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide

（バイヤーズ ガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品
2：アウトレット品
3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
2600-DZJ(ThinkPad315ED)	215,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
AptivaJ35	149,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
6272-G3J(PC-300GL)	148,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
Aptiva770	139,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
Aptiva T9E	129,000円	無	無	無	無	3	32MB/4.2GB/16×CD/F33.6K	マイコンショップ川口
ThinkPad535E(36J)	124,800円	有	無	有	有	3	16MB/1.6GB/F28.8K/10.4"TFT	マイコンショップ川口
Aptiva785	109,800円	有	無	無	有	3	17"モニタ/メモリ 48MB	ワンダーボックス
Aptiva J52	89,000円	有	無	有	有	3	32MB/2GB/8×CD/28.8K/15"	マイコンショップ川口
Aptiva 766	84,800円	有	無	有	有	3	16MB/1.6GB/4×CD/F28.8K	マイコンショップ川口
Aptiva 76G	64,000円	無	無	無	無	3	16MB/1.2GB/4×CD/28.8K	マイコンショップ川口
Aptiva H6D	59,800円	有	無	有	有	3	32MB(増設済）/2.5GB/8×CD	マイコンショップ川口
GreenPC(5538-VWD)	39,800円	無	無	無	無	3	8MB/340MB/DSTNカラー	OTTO
Aptiva 2144-27J	19,800円	無	無	無	無	3	DX2(66)/8MB/540MB	OTTO

AXUM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
DOS/V433	11,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/12MB/160MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
PM G3/233	163,000円	有	有	有	有	3	本体/キーボード付	ワンダーボックス
PM6300/120SP	94,800円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PB 520C	64,800円	有	無	有	有	3	メモリ 32MB/240MB	ワンダーボックス
Performa5210	59,800円	有	無	有	有	3	48MBに増設	ワンダーボックス
Quadra 650	29,800円	無	無	無	有	3	68040/24MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh LC575	27,800円	無	無	無	有	3	68LC040-33/12MB/340MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh LCⅢ	17,800円	無	無	無	有	3	68030/12MB/160MB	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
PC-LW2343D	295,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
PC-VP26CWXAA1	270,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
PC-VS20CS7DA2	197,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
LV16C/WSCAF1	169,800円	有	無	無	有	3	32MB/2.1GB/20×CD/12.1"TFT	OTTO
MA30D/MZBAA41	169,800円	有	無	無	有	3	32MB/4.3GB/24×CD/100BASE	OTTO
LV16C/WDDAF1	159,800円	有	無	無	有	3	32MB/2.1GB/20×CD/56K/12.1"DSTN	OTTO
PC-9821Nr13/S14	159,800円	有	有	有	有	1	P133/16MB/1.4GB/12.1"TFT	OTTO
PC-LV16C/WDDAF1	149,800円	有	無	有	有	3	32MB/2.1GB/20×CD/F56K/12.1"DSTN	マイコンショップ川口
PC-9821Na12/S10F	138,000円	有	有	有	有	3	＋32MBメモリ	コンピュータバンク
MA26D/SZBAA41	129,800円	有	無	無	有	3	32MB/4.3GB/24×CD	OTTO
PC-9821NW133/D14C	129,000円	有	無	有	有	3	32MB/1.4GB/11×CD/F33.6K/12.5"DSTN	マイコンショップ川口
PC-9821Xv20/W30	119,800円	有	無	無	有	3	32MB/3GB/8×CD/PCM/100BaseTX	OTTO
PC-9821V20/M7D2	119,000円	無	無	無	無	3	32MB/3GB/6×CD/F28.8K/17"タワー	マイコンショップ川口
PC-9821Nb10/S10F	112,000円	有	無	無	有	3	P100/80MB/1GB/モデム336	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa20/W30R	109,800円	無	無	無	無	3	32MB/3GB/8×CD/100BSSE-TX	OTTO
PC-9821XV13/W16	108,000円	有	有	有	有	3		コンピュータバンク
VP13C/WDA1	99,800円	有	無	無	有	3	32MB/1.6GB/12.1"DSTN	OTTO
PC-9821Xt16/R16	88,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
PC-9821LA10/8A	86,000円	無	無	無	無	3	P100/16MB/810MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xa16/W30	84,800円	無	無	無	無	3	32MB/3GB/8×CD/PCM/MPEG	OTTO
PC-9821Nb7/5	79,800円	無	無	無	無	3	22MB/540MB/TFTカラーノート	イオシス
PC-9821Xa16/W16	79,800円	無	無	無	無	3	16MB/1.6GB/6×CD/LAN/MPEG	OTTO
PC-9821NX/3	74,800円	無	無	無	無	3	486DX4(100)/8MB/350MB/10.1"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xa12/C8	68,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-9821V10	65,800円	無	無	無	有	3	P100/16MB/850MB/PC-KM153付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Lt2/7A	64,000円	無	無	無	無	3	486DX2(50)/12MBに増設/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ap3/C9W	59,800円	無	無	無	無	3	16MB/540MB/3.5"×1/2×CD/86	イオシス
PC-9821Nc3/3	59,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/15.6MB/340MB/TFTカラーノート	イオシス
PC-9821Nd2/5	59,800円	無	無	無	無	3	486DX2(50)/8MB/540MB/10.4"DSTN	マイコンショップ川口
PC-9821V7	59,800円	無	無	無	有	3	P75/16MB/810MB/PC-KM153付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne3/3	59,000円	無	無	無	無	3	486DX2(50)/8MB/340MB/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821NP/540W	59,000円	無	無	無	無	3	486DX4(75)/6MB/540MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Lt2/3A	58,000円	無	無	無	無	3	486DX2(50)/7.6MB/350MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xa9	57,800円	有	無	無	有	3	P90/40MB/2GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne/340W	56,000円	無	無	無	無	3	486SX(33)/5.6MB/340MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ne3	54,800円	有	無	無	有	3	486-DX50/18MB/800MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne340/W	52,000円	無	無	無	無	3	486SX(33)/5.6MB/340MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ns	51,800円	無	無	無	有	3	486-DX50/12MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd/340W	49,800円	無	無	無	無	3	486SX(33)5.6MB/340MB/9.5"DSTN	マイコンショップ川口
PC-9821Ne	49,000円	無	無	無	無	3	486SX(33)/2.6MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ne340	47,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/12MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821LD/350A2	46,000円	無	無	無	無	3	486(33)/11.6MB/350MB/9.5"	マイコンショップ川口
PC-9821Nc250	45,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/3.6MB/250MB/TFTカラー	イオシス
PC-9821Xp/U8W	45,800円	無	無	無	無	3	DX4-100/5.6MB/270MB/3.5"×1/PCM	イオシス
PC-9821Ne	44,800円	無	無	無	無	3	SX(33)3.6MB/FD/9.5'TFT	OTTO
PC-9821Ne	43,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/12MB/250MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne	41,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/12MB/200MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C340	39,800円	無	無	無	無	3	486SL-20/4.6MB/340MB/TFTカラート	イオシス
PC-9821Ap2/U8W	39,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/9.6MB/340MB/3.5"×1/86	イオシス
PC-9821Nd/340W	39,800円	無	無	無	無	3	SX(33)5.6MB/340MB/9.5"DSTN	OTTO
PC-9821Nd2/5	39,800円	無	無	無	有	3	486-50/16MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd340W	39,800円	無	無	無	有	3	486-75/12MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA/C200	37,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/10.6MB/200MB/TFTカラー	イオシス
PC-9821Nd2/3	37,800円	無	無	無	有	3	486-50/22MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク

PC-9801NA/C	36,000円	無	無	無	無	3	486SX(20)/3MB/TFT	マイコンショップ川口
PC-9821AS/U8W	34,800円	無	無	無	無	3	486DX(33)/5.6MB/240MB	マイコンショップ川口
PC-9821Nd2/3	34,800円	無	無	無	有	3	486-50/16MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xc/U7W	34,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/5.6MB/210MB/3.5"×1	イオシス
PC-8001Mk2	29,800円	有	無	無	無	3	希少価値有	イオシス
PC-9801BA3	29,800円	有	無	無	有	3	＋メモリ16MB/CD8倍	ビットマップ
PC-9801NS/A120	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801NS/R	29,800円	無	無	無	無	3	486SX(16)/1.6MB	マイコンショップ川口
PC-9801NX/C	29,800円	無	無	無	有	3	10MB/240MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821BF/U8W	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-98RL2	29,800円	無	無	無	無	3	387DX-20(FPU)/1.6MB＋8MB増設	イオシス
PC-9821Ap2/C9W	28,800円	無	無	無	有	3	25MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8801FA	27,800円	有	無	無	無	3		情報ハウス
PC-88VA	27,800円	有	無	無	無	3		情報ハウス
PC-9821Ap2/C9W	27,800円	無	無	無	有	3	18MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As/U2	27,800円	無	無	無	無	3	486DX-33/3.6MB/3.5"×2/86	イオシス
PC-9801NX/C	25,800円	無	無	無	有	3	16MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Bp/U8W	25,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9821Xe10/C4	25,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/8MB/420MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/R120	25,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801BX2/U2	24,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス
PC-9821Ae/U2	24,800円	無	無	無	無	3	5.6MB/メモリ4MB増設済	マイコンショップ川口
PC-9821Ap2/U2	24,800円	無	無	無	有	3	32MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/U8	24,800円	無	無	無	有	3	10MB/350MB+5"FDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/U8W	23,800円	無	無	無	有	3	10MB/240MB/3.5"×2D/MO付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap/M2	22,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/3.6MB/FDD×2/86	イオシス
PC-9821Be/U7W	22,800円	無	無	無	無	3	486SX(25)/5.6MB/120MB	マイコンショップ川口
PC-9821Ap/U2	20,800円	無	無	無	有	3	14MB/240MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-8001	19,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX/U2	19,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/1.6MB/FDD×2	イオシス
PC-9801NS/T	19,800円	無	無	無	無	3	386SX-20/1.6MB/モノクロ	イオシス
PC-9821Ae/U7	19,800円	無	無	無	無	3	486SX/3.6MB/120MB/100MB増設済	マイコンショップ川口
PC-9821As/U7	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PV46633V	19,800円	無	無	無	無	3	486DX/2.8MB/340MB	OTTO
PC-9801NS/T	18,800円	無	無	無	有	3	2MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/U2	18,800円	無	無	無	有	3	23MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe10/4	18,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/10MB/420MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/E	17,800円	無	無	無	無	3	386SX-16/1.6MB/モノクロ	イオシス
PC-9821Ap/U7	17,800円	無	無	無	有	3	10MB/120MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821BS2/U7	16,800円	無	無	無	無	3	486(33)/3.6MB/12MB	マイコンショップ川口
PC-9801BX/M2	15,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/1.6MB/FDD×2	イオシス
PC-9801FA/U2	15,800円	無	無	無	無	3	486SX/1.6MB/FDD×2/FM フタ無	イオシス
PC-9801FA2	15,500円	無	無	無	無	3	486SX/1.6MB/FDD×2/FM フタ無	イオシス
PC-9801FA/U7	14,800円	無	無	無	無	3	486SX(16)1.6MB/100MB/3.5"×2/FM	OTTO
PC-9801BX/U2	14,000円	無	無	無	無	3	486SX(20)/1.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801BA/U2	13,800円	無	無	無	有	3	14MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U2	13,800円	無	無	無	無	3	SX20/1.6MB/3.5"×2/640(16)	OTTO
PC-9821As2/U2	13,800円	無	無	無	有	3	12MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801CS5	12,800円	無	無	無	無	3	386SX/1.6MB/40MB/FM/CRT一体型	イオシス
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3	386DX-20/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801RA21	12,800円	無	無	無	無	3	386DX-20/FDD×2	イオシス
PC-9821Bp/U8W	12,800円	無	無	無	有	3	486-66/6MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Bp/U7W	11,800円	無	無	無	有	3	486-66/10MB/170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Bp/U7W	10,800円	無	無	無	有	3	486-33/10MB/170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA/U2	9,800円	無	無	無	有	3	2MB/170MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UV11	9,800円	無	無	無	無	3	V30-10/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801BA/U2	8,800円	無	無	無	有	3	8MB/80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U5	8,800円	無	無	無	有	3	6MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX2	2,500円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

EPSON

PC-486NATXJR	39,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-286VF	2,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

COMPAQ

DESKPRO2620/2500CD	77,800円	無	無	無	無	3		イオシス
DESKPRO5133/5M1080MX/CDS	55,800円	無	無	無	無	3		イオシス
CONTURA4/25C	36,800円	無	無	無	有	3	486 8MB/120MB モデム付	ユニオンコンピューターネットワーク
DESKPRO XE560	17,800円	無	無	無	有	3	P60/40MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク

三洋電機

MBC-NSPM5	35,800円	無	無	無	有	3	P75/32MB/540MB	ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

MN-5400D	129,000円	無	無	無	無	3	32MB/2.1GB/10×CD/F33.6K/12.1"	マイコンショップ川口
X68000XVI HD	84,800円	有	無	無	有	3	2MB/80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-S400	78,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

X68000	27,800円	有	無	無	有	3	2MB仕様	情報ハウス
X1turbo	15,800円	無	無	無	無	3	キーボード付	イオシス

ソーテック

WINBOOK TRIM P2PI	98,000円	有	無	有	有	3	P133/16MB/1.2GB/7.5"	マイコンショップ川口

SONY

PCG-505EX	189,000円	有	無	有	有	3	32MB/2.1GB/F33.6K/10.4"TFT	マイコンショップ川口
VAIO PCV-S500V5	158,000円	有	有	有	有	3	PII 233/64MB/4.3GB	ワンダーボックス
HB-F1XV	29,800円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

digital

LPX466D2	10,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/16MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク

DEC

CELEBRIS FR965JA-WD	59,800円	無	無	無	無	3		イオシス
CELEBRIS FR955JA-WD	55,800円	無	無	無	無	3		イオシス

DELL

OptiPlexGX15200M	85,800円	無	無	無	無	3		イオシス
OptiPlexGX15166L	66,800円	無	無	無	無	3		イオシス
SP5D60LP8HF	35,800円	無	無	無	有	3	16MB/500MB/CD(SCSI)＋SCSI I/F付	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

satellite4000CDT/40	198,000円	有	無	有	有	3	32MB/4GB/24×CD/12.1"TFT	マイコンショップ川口
PA-1261S9(satelite300)	167,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
EQUIUM5200M1	158,000円	有	有	有	有	3	15"モニタ付	ワンダーボックス
LibrettoSS1000CT	149,000円	有	有	有	有	1	MP166/32MB/2.1GB	マイコンショップ川口
satellite305CDS/2	148,000円	有	有	有	有	3	32MB/2.1GB/16×CD/新品同様	マイコンショップ川口
satellite305CDT2.1	139,000円	有	無	有	有	3	MP166/32MB/2.1GB/16×CD	マイコンショップ川口
satellitePro466CT	139,000円	有	無	有	有	3	32MB/2.1GB/11×CD/12.1"TFT	マイコンショップ川口
Libretto60CTA/810	89,800円	無	無	無	無	3	P100/16MB/810MB/6.1"TFT	マイコンショップ川口
Vision Connect P130	78,000円	無	無	無	無	3	32MB/1.4GB/DVD-ROM/33.6Kbps	マイコンショップ川口
GR0908TW(GTR590)	74,800円	有	無	無	有	3	8MB/810MB/11.3"TFT/Ir/SBpro互	OTTO
BREZZA5120CI/R	65,000円	無	無	無	無	3	P120/16MB/850MB/4×CD/28.8K/15"	マイコンショップ川口

Panasonic

FS-A1GT	74,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FS-A1WX	27,800円	有	無	無	有	3	MSX2＋	情報ハウス

富士通

FMVNE7203	295,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
FMV-S21651	168,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV-SE271	149,800円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
FMV-MV205	118,000円	有	有	有	有	3	AMD-K6 200MHz	ワンダーボックス
FMV5DSE273	109,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.2GB/6×CD/288/17"CRT	OTTO
FMVS31671	104,000円	無	無	無	無	3	MP166/32MB/2.6GB/13×CD/33.6K/17"	マイコンショップ川口
FMVSIII1653相当品	94,000円	有	有	有	有	3	F33.6/15"（モニタ15"に変更）/新品未開封	マイコンショップ川口
FMV516D7	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV510D5	49,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV-5DSE51A	39,800円	無	無	無	有	3	P120/40MB/1GB/CRT無し	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV43NT2D3	32,000円	無	無	無	有	3	486-25 20MB/250MB/TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
FM-TOWNSII Fresh	25,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FM-TOWNS MODEL20F	15,800円	無	無	無	無	3		イオシス

FM-TOWNS II UX40	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FM-TOWNS MODEL1H	9,800円	無	無	無	無	3		イオシス

松下電器

AL-N4T512J5	138,200円	有	有	有	有	1	MMX120/16MB/1.6GB/8.4"TFT/Win95	OTTO

モデム

AIWA

PV-PF144	2,500円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

OMRON

MA2814	9,980円	無	無	無	有	3	外付け288／144	OTTO
ME3314C	9,980円	無	無	無	無	3	33.6Kbpsモデム(PCMCIA)	OTTO
ME-5614A	9,800円	有	有	有	有	3		フレックス四日市
ME1414B	3,980円	有	無	無	有	3		OTTO
MD24FN	1,980円	無	無	無	無	3	98ノート用（バッテリー部取付タイプ）	OTTO

SANTAC

MS144CF	3,980円	有	無	無	無	3	PCMCIA 144DATA/FAX	OTTO

SONY

SMD-560BW	12,800円	有	無	有	有	3	56k机上型	OTTO

ヒューコム

EX336	6,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

Logitec

LPM-FM288	8,000円	有	無	有	有	3	Mac対応	ワンダーボックス

ハードディスク・ドライブ

Art Media

AMH-1000S	28,500円	無	無	有	有	3	PowerBook内蔵SCSI 1GB HDD	ワンダーボックス

アイ・オー・データ機器

UHDI-A3.2G/DV	26,800円	有	無	有	有	3	IDE内蔵3.2GB	ワンダーボックス

ICM

SX-340	8,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
FT-120	7,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
INTER-270BN	3,980円	無	無	無	無	3	9801BX2用270MB HDD	OTTO
INTER-240B	3,280円	無	無	無	無	3		OTTO
INTER-120B	2,480円	無	無	無	無	3		OTTO

NEC

PC-HD340E	9,800円	無	無	無	有	3	340MB HDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-HD540E2	7,980円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-HD340N	5,980円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9801B-37	2,980円	無	無	無	無	3		OTTO

ELECOM

EN-125	3,980円	無	無	無	無	3	98ノート用/125MB HDD	OTTO

加賀電子

IP4000M	34,800円	有	無	無	有	3	4GB 外付	OTTO

Seagate

ST3390A	4,980円	無	無	無	無	3	3.5 IDE 340MB	OTTO

SUN

外付210M純正	5,980円	無	無	無	無	3	純正210MB HDD	OTTO

テクサ

TR-NE340	5,980円	無	無	無	無	3	98用ノート/340MB HDD	OTTO

MELCO

DSC-257	8,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

Logitec

SHD-U2000	17,800円	有	無	有	有	3	USCSI-2G	ユニオンコンピューターネットワーク
SHD-S100J	9,800円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

フロッピーディスク・ドライブ

NEC

外付け8インチFDD2ドライブ	19,800円	無	無	無	無	3	F50-F50ケーブル付	イオシス
PC-9881N	17,800円	有	有	有	有	3	8"×2ドライブ	OTTO
外付け3.5インチFDD2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
外付け5インチFDD2ドライブ	9,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
"3.5"FDD	8,980円	有	有	有	有	3	MOBIO用 FDD	OTTO
外付け3.5インチFDD1ドライブ	7,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
外付け5インチFDD1ドライブ	6,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
FD1155D(旧)	3,000円	無	無	無	無	3		OTTO

東芝

"3.5"FDD	2,980円	無	無	無	無	3	DynabookSS用外付/ケーブル無	OTTO

緑電子

Little2	8,000円	無	無	無	無	3	3.5" 2ドライブ	ワンダーボックス

Logitec

LFD-591F	2,980円	無	無	無	無	3	5"外付FDD	OTTO

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDG-TX4	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
CDV-AB24	8,000円	有	無	有	有	3	98,DOS/V対応	ワンダーボックス

IBM

CD-20XS(5559-201)	23,800円	有	有	有	有	1	外付20X/スピーカー/IDカード付	OTTO

TEAC

CDP-211PEK	21,800円	有	有	有	有	1	DOS/V外付 11倍速コンパクトタイプ	ワンダーボックス

松下電器

KXL-800A-N	17,800円	有	有	有	有	1	外付10倍速/PCMCIA SCSI	OTTO

MELCO

CDS-S24	24,800円	無	無	無	無	3		イオシス
CDI-32FB	12,000円	有	有	有	有	3	Win,NT4.0対応 内蔵CDドライブ	ワンダーボックス

MOドライブ

NEC

PC-OD102	3,980円	有	無	無	有	3	5.25"MO	OTTO

Canon

MO-5001S	3,980円	無	無	無	無	3	PCMCIA SCSIカード付640MB	OTTO

Logitec

LMO480H	27,800円	有	無	無	無	3	3.5"×128MB 230MBオーバライト	OTTO
LMO450H	23,800円	有	無	無	有	3	3.5"128MBまたは230MB	OTTO

デジタルカメラ

EPSON

CP-500	44,800円	有	有	有	有	1	81万画素/2"TFT	OTTO

OLYMPUS

C-1000L	49,800円	有	有	有	有	1	85万画素	OTTO
C-820L	31,800円	有	無	有	有		AC,接続キット付	ワンダーボックス

CASIO

QV-200	15,800円	有	有	有	有	1	1.8"TFT/4MBフラッシュメモリ内蔵	OTTO

京セラ

DR-350	29,800円	有	有	有	有	1	コンパクトフラッシュカード2MB付属	OTTO

Konika

Q-M100	53,800円	有	有	有	有	1	4MBフラッシュメモリ/18"TFT	OTTO

SHARP

VE-LC2	34,800円	有	有	有	有	1	アダプタ・ソフト付	OTTO

SONY

MVC-FD5	37,800円	有	有	有	有	1	38万画素	OTTO

ニコン

COOLPIX300 (E300)	29,800円	有	有	有	有	1	1/3"33万画素 FINE66 NOMAL132毎	OTTO

富士フイルム

FinePix700	74,800円	有	有	有	有	1	150万画素12"TFT	OTTO
DS-30	42,800円	有	有	有	有	1		OTTO

松下電器

NV-DCF1	24,800円	有	有	有	有	1	35万画素/2MBコンパクトフラッシュ/290g	OTTO

MINOLTA

VECTIS S1	24,800円	有	有	有	有	1	ブラック Vズーム28-56mmキット	OTTO

RICOH

DC-2E	29,800円	有	有	有	有	1	1/4"41万画素/2MB内蔵	OTTO
DC-3	23,200円	有	有	有	有	1		OTTO

ディスプレイ

ICM

LS-2671FN2	18,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

飯山電機

MF-8515G	29,800円	有	有	有	有	1	15"マルチスキャン/98,DOS/V,Mac	ワンダーボックス
MF-5517AJ	19,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-KM153	25,800円	無	無	無	無	3	15"ディスプレイ/マルチ/98用	イオシス
PC-KM174	25,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM173	23,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM172	21,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM153	16,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
D-151	13,800円	無	有	無	有	3		フレックス四日市
PC-KM151	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KM153R	12,800円	無	無	無	有		15"CRT	ビットマップ
PC-KH1512	8,800円	無	無	無	有	3	H98用15"	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	6,800円	無	無	無	無	3	15"ディスプレイ/ドットピッチ 0.31/98用	イオシス
PC-KD854n	5,500円	無	無	無	無	3	14"ディスプレイ/ドットピッチ 0.39/98用	イオシス
PC-KD853N	4,800円	無	無	無	有	3	98用ノーマル	ユニオンコンピューターネットワーク

G.S

SWi78	29,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ 0.26m 1600×1200	ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

CZ-600D	24,800円	無	無	無	無	3	X68000用	情報ハウス

東芝

CRT15002	19,800円	無	無	無	無	3	15"DOS/V用SVGA	OTTO

NANAO

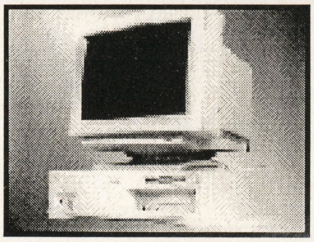
MA1785/E53F	52,800円	有	無	有	有	3	17",ダイアモンドスキャン	ワンダーボックス

富士通

FMV-DP84Y4	18,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

三菱電機

RD17G2	45,000円	無	無	無	無	3	640×400～1280×1024/ダイヤモンドトロン	イオシス
RD17V	42,000円	無	無	無	無	3	640×480～1280×1024/ダイヤモンドトロン	イオシス

中古パソコン全国通販 詳しくは巻末の広告にて

FUJITSU FMVセット
本体 FMV 5166D8M
CPU:MMXPentium166 RAM:32MB
HDD:3.2GB CD:8倍速
LAN:100BASE-TX
CRT FMV DP844
15"マルチ(640x480～1024x768)
超特価 ¥ 97,800
Windows98インストールモデルは¥15,000UP
あなたのパソコン高額買取いたします。 業者様大歓迎！新品も高額買取いたします。
ホームページ、TEL、FAX、にてスピード査定！お気軽にご連絡下さい。
TEL (06) 631-6695
FAX (06) 631-6697
〒556-0005
大阪市浪速区日本橋5-14-13
営業時間 11:00～19:00 年中無休
http://www.iosys-net.com/
sales@iosys-net.com
イオシス
IOSYS

RD17Y	35,800円	無	無	無	無	3	640×400～1280×1024	イオシス

プリンタ

Apple

ColorStyleWriter2400	9,800円	有	無	有	有	3	Mac対応	ワンダーボックス

ALPS

MD-1500J	36,800円	有	無	有	有	3	プリンタ,スキャナ付	ワンダーボックス

NEC

PC-PR201/65LA	29,800円	無	無	無	無	3	PR系/15"ドットインパクト	イオシス
PC-PR201/63A	27,800円	無	無	無	無	3	PR系/15"ドットインパクト	イオシス
PC-PR201/65LA	24,800円	無	無	無	無	3	B4/ドットプリンタ/160dpi/カラー8色	OTTO
PC-PR101/J400	21,800円	有	有	有	有	1	ピクティ400	ワンダーボックス
PC-PR201/45L	19,800円	無	無	無	無	3	ドット/B4/136桁	OTTO

EPSON

MJ-5000C	29,800円	無	無	無	無	3	バブルジェットカラー/A3/ハガキ/オートシートフィーダ	OTTO
VP-950	19,800円	無	無	無	無	3	ESC/P 10"ドットインパクトプリンタ	イオシス
VP-1047	9,800円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

Canon

LBP-750	62,800円	有	有	有	有	1	レーザープリンタ	ワンダーボックス
LBP-B406G II	19,800円	無	無	無	無	3	600/480dpi 4B	OTTO
BJC-240J	8,800円	無	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

CZ-8PG1	12,800円	無	無	無	無	3	X68K用 24ピン カラー漢字プリンタ 80桁	イオシス
CZ-8PCI	10,000円	有	無	無	無	3	X1/X68K用	情報ハウス

Panasonic

FS-PAI	12,000円	有	無	有	無	3	MSXプリンター	情報ハウス

レックスマーク

Colorjet2070	16,800円	有	有	無	有	3	新品同様/DOS/V,95/600dpi	ワンダーボックス
Colorjet1020	8,000円	有	無	有	有	3	A4/Windows95/DOS/V,98	ワンダーボックス

スキャナ

EPSON

GT-8500	22,800円	無	無	無	無	3	A4フルカラー/400dpi	OTTO
GT-6500WIN2	13,800円	無	無	無	無	3	A4フラットヘッド型/Win用	OTTO

Canon

CanoScan 300S	9,980円	有	無	無	有	3	ペーパースキャナ	OTTO

インターフェース

アイ・オー・データ機器

PCMI-336/128	22,800円	無	無	無	無	3	33.6Kbps/FAXモデム＆ISDN TA	イオシス
PCML-560	19,800円	無	無	無	無	3	56Kbps/FAXモデム/K56flex	イオシス
CBSC-A	14,800円	無	無	無	無	3	UltraSCSI_I/F CardBus用	イオシス
PCSC-FP	8,500円	無	無	無	無	3	SCSI-2_I/F D-SUB	イオシス

NEC

PC-9801-26K	4,800円	無	無	無	無	3	FM音源ボード	イオシス

OMRON

ME3314C-D	12,800円	無	無	無	無	3	33.6Kbps/FAXモデム	イオシス

SOFTBANK

CARD SC	8,500円	無	無	無	無	3	SCSI-3_I/F	イオシス

MELCO

IFN92S	4,000円	無	無	無	有	3	NEC92ボード互換	ワンダーボックス

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

SDIM646	10,000円	無	無	無	無	3	64MB DOS/Vノート用	ワンダーボックス
5x86-100GP	8,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク

Intel

387DX-20	1,800円	無	無	無	無	3	コプロ/DA2,RA21等用	イオシス

MELCO

98内蔵 8M	11,800円	無	無	無	無	3		イオシス
EMW-P 64M	10,000円	有	有	有	有	3	PC-98用 64MBメモリ/Xa,XV,Xtシリーズ	ワンダーボックス
RCD-8000	8,500円	無	無	無	無	3	98ノート用 8Mラムカード	イオシス
98内蔵 4M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
98汎用 4M	5,500円	無	無	無	無	3		イオシス
HBX-25T-CA	4,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク
RCD-4000	4,800円	無	無	無	無	3	98ノート用 4Mラムカード	イオシス

Logitec

72P パリ付 70ns 16M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
72P パリ付 70ns 8M	4,500円	無	無	無	無	3	2枚	イオシス

MIDI音源

SNE

55PCMnkII	3,980円	無	無	有	無	3	98用PCM＋MIDI	ユニオンコンピューターネットワーク

スピーカ

NEC

PC-SP103	7,000円	有	無	有	有	3	マルチメディアスピーカー	ワンダーボックス

その他

アイ・オー・データ機器

GA-PVR3D4/PCI	8,800円	有	無	有	有	3	POWER VR	ユニオンコンピューターネットワーク

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101-0041　東京都千代田区神田須田町2-2 CTNビル7F　TEL03-5256-5001
■コンピュータバンク：〒150-0002　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル　TEL03-3797-1221
■情報ハウス：〒228-0024　神奈川県座間市入谷4-15-2-307　TEL0462-57-1605
■マイコンショップ川口：〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25　TEL048-222-8655
■ビットマップ：〒350-0222　埼玉県坂戸市清水町46-40-103　TEL0492-89-2369
■フレックス四日市：〒510-0074　三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F　TEL0593-53-7503
■イオシス：〒556-0005　大阪市浪速区日本橋5-14-13　TEL06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556-0005　大阪市浪速区日本橋4-15-23　TEL06-644-0554
■ワンダーボックス：〒984-0805　宮城県仙台市若林区南材木町34　TEL022-227-4681

パソコン周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は
商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)
専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより
常時中古品大量在庫有

お問い合わせは　買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品
遊基パソコン館
TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00－PM7:00
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4　DENSHOビル2F
栃木街道沿い県立博物館南
http://www.kinugawa.co.jp/youki/

パソコン／周辺機器／ソフト新製品ガイド

インフォメーションキャッチアップ

INFORMATION CATCH UP

今週の注目キャッチアップ

パソコン

大人気のVAIOシリーズがモデル一新！モバイル・モデルも新登場!!

●ソニー　VAIOシリーズ

ソニーの“VAIO（バイオ）”シリーズに，新モデルが登場しました。今回はモバイル・タイプも初登場し，機種選択の幅がさらに広がっています。ここでは，それぞれのモデルの中でも，とくに人気の機種を紹介しましょう。

『PCV-S610』（11月7日発売予定，オープン価格，実売推定価格400,000円）は，ビデオ編集機能を備えたマイクロタワー・パソコンです。DV端子を装備しており，デジタル・ビデオカメラで撮影した動画を，このポートを使って取り込めます。

MPEG2リアルタイム・エンコード／デコード機能やTVチューナ，アナログ入出力端子も装備しており，標準装備のCD-RWドライブを使って，ビデオCDが簡単に作成できるようになっています。

付属ディスプレイとして，17インチ・トリニトロン・ディスプレイと，15インチTFTカラー液晶ディスプレイのどちらかを選択できます。

“VAIO”シリーズの中核とも言えるノート・パソコンの新モデル『PCG-505RX』（10月17日発売予定，オープン価格，実売推定価格350,000円）は，iLINK（IEEE1394）端子を装備しているのが大きな特徴。静止画取り込み機能が用意されているので，デジタル・ビデオカメラで撮影した画像を，この端子を使って画質劣化なしにパソコンに転送できます。ホームページで使う素材を得るのに便利ですね。液晶ディスプレイでは，はじめてXGA対応ポリシリコンTFTカラー液晶を採用。1,024×768ドットの解像度を実現し，より広い画面で作業が進められるようになりました。

これらの新機能を装備しながら，形状，重量はこれまでよりコンパクトになっています。本体の高さは，23.9mmから19.8mmに。重量も，1.35kgから1.24kgへと，ほんの少しですが軽くなっています。

今回初お目見えとなった『PCG-C1』（オープン価格，実売推定価格250,000円）は，インターネット連動を主眼にしたモバイル・タイプです。

最大の特徴は，ボディ上部に取り付けられたCCDカメラ。27万画素CCD搭載で，撮影しながら直接静止画や動画を取り込めます。カメラは180度回転でき，アングルも自由に変更が可能です。

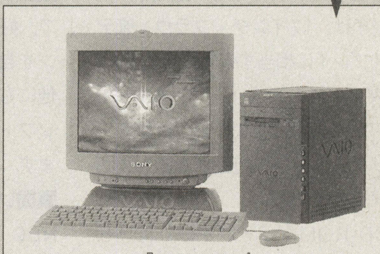
■問い合わせ先

ソニー“VAIO”カタログセンター

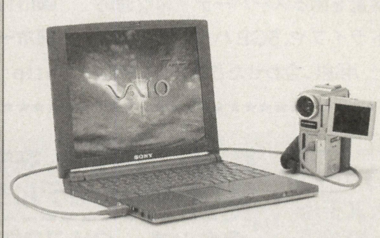
☎03-5454-0700

■ホームページ

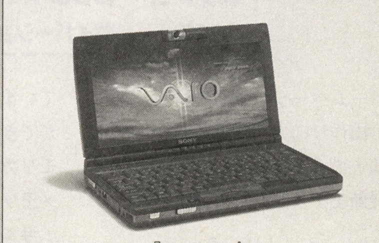
http://vaio.sony.co.jp/



『PCV-S610』



『PCG-505RX』



『PCG-C1』

VAIOシリーズ主なモデルとその主な仕様

モデル名	PCV-S610	PCG-505RX	PCG-C1
オープン価格（推定実売価格）	（400,000円）	（350,000円）	（250,000円）
CPU	PentiumⅡ-333MHz	MMX対応Pentium-266MHz	MMX対応Pentium-233MHz
キャッシュ／2次	32KB／512KB	32KB／256KB	32KB／256KB
メモリ／最大	64MB／256MB（SDRAM）	64MB／128MB（SDRAM）	64MB／96MB（SDRAM）
ビデオ（メモリ）	ATI 3D RAGE PRO TURBO AGP（4MB，AGP接続，オンボード）	NeoMagic MagicGraph128XD（NM2160）（2MB）	NeoMagic MagicMedia256AV（NM2200）（2.5MB）
HDD	8.4GB（Ultra ATA）	4.3GB（Ultra ATA）	3.2GB（(Ultra ATA）
CD-ROMドライブ	書込4倍速／読込24倍速CD-RWドライブ	オプション	
FDD	3.5インチ×1（3モード）	3.5インチ×1（3モード対応，外付け）	3.5インチ×1（3モード対応，外付けUSB接続）
サウンド	SoundBlasterPro互換（PCI接続，オンボード）	オプション	
FAXモデム	データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14.4Kbps		
拡張スロット/PCカード・スロット	PCI×2（1），ISA×1（0）	TypeⅡ×1	
ディスプレイ	17インチ・ディスプレイ 15インチTFTカラー液晶ディスプレイから選択	10.4インチポリシリコンTFT液晶	8.9インチTFTカラー液晶ディスプレイ
備考	USBポート×1，DV端子（IEEE1394準拠）×1 ビデオ入出力（S端子／コンポジット）×2 アンテナ入力端子×1装備	USBポート×1，赤外線通信ポート×1，iLINK端子（IEEE1394）×1 付属バッテリ駆動時間：最大3時間 外形寸法（幅×奥行き×高さ）／ 重量：259×208×19.8mm／1.24kg	付属バッテリ駆動時間：最大3時間 外形寸法（幅×奥行き×高さ）／ 重量：240×140×37mm／1.1kg

ノート・パソコン

ノート・パソコン最速CPU Mobile Penitum II-300MHzを搭載

●NEC LaVie NX LT30D／54A

NECから発売された『LaVie（ラヴィ） NX LT30D／54A』（価格650,000円）は，ノート・パソコンの中でもトップクラスの性能を誇ります。

CPUは，ノート・パソコン用として開発された最新CPU“Mobile Pentium II-300MHz”を搭載。ワープロなどのビジネス・ソフトはもちろん，複雑な3D表示を要求するゲームでも，快適な処理が期待できます。

14.1インチTFTカラー液晶ディスプレイは，17インチ・ブラウン管ディスプレイに相当する大画面サイズ。最大1,024×728ドット（65,536色）まで表示可能なので，複数のアプリケーションを起動させても画面が狭くなりません。

CD-ROMドライブが取り付けられているNXノートベイには，120MBの容量を誇るスーパーディスク対応のドライブや，5GBハードディスクなど，用途に合わせたさまざまな拡張ができるようになっています。

USBポート装備で，周辺機器の手軽な増設が可能。USB接続のマウスがオプションとして用意されており，使用すればパソコンの操作効率もアップします。

4.3GBの容量を持つハードディスクには，基本ソフトのWindows98と，WWWブラウザのインターネット エクスプローラ4.0のみを導入。豊富な空き容量が用意されているので，好きなゲームやアプリケーションを自由にインストールできます。他にも，メールソフトや赤外線通信ソフトがCD-ROMで用意されています。

■問い合わせ先

NEC　パソコンインフォメーションセンター

☎0120-60-9821

■ホームページ

http://www.nec.co.jp/98/

LaVie NX LT30D/54Aの主な仕様	
CPU	Mobile Pentium II-300MHz
キャッシュ／2次	32KB／512KB
メモリ／最大	64MB／256MB（SDRAM）
ビデオ（メモリ）	Trident Cyber9388（2MB）
HDD	4.3GB（Ultra ATA）
CD-ROMドライブ	最大24倍速
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
PCカード・スロット	Type II×2（Type III×1としても使用可能）
サウンド	PCM，MIDI音源（GMモード対応ソフトウエア・シンセサイザ）
FAXモデム	データ部：56Kbps（K56flex）／FAX部：14.4Kbps
ディスプレイ	14.1型カラーTFT液晶
付属バッテリ駆動時間	最大2.7時間
外形寸法（幅×奥行き×高さ）／重量	305×250.5×32.9mm／2.19kg
備考	USBポート×1，赤外線通信ポート×1

★★

デジタルスチルカメラ

高画質，動画撮影，充実した操作方法など魅力的な最新モデルが勢ぞろい！

●カシオ QV-7000SX
●サンヨー DSC-X100
●ソニー サイバーショットプロ DSC-D700

ホームページの画像素材や，旅の思い出作りに大活躍のデジタル・スチル・カメラ。今回，各メーカーから最新モデルが一斉に発売されました。

カシオからは，QVシリーズの最上位モデル『QV-7000SX』（価格88,000円）が発売されました。132万画素CCDを搭載したことで，画質が大幅にアップ。最大1,280×960ドットの高解像度で撮影が可能になっています。記録メディアには，交換ができるコンパクト・フラッシュ・メモリカードを採用。最大で48MBのメモリカードが使用可能です。

サンヨーから発売される『DSC-X100』（価格65,000円，10月20日発売予定）最大の特徴は，動画撮影が楽しめる点。320×240ドット，15フレーム／秒で，最大60秒の動画撮影ができます。

ソニーから10月25日に発売が予定されている『DSC-D700』（価格235,000円）は，1／2インチ150万画素を搭載した，画質重視のデジカメ。光学5倍ズームレンズ，一眼レフ方式の光学ファインダの搭載により，接写から望遠まで，さまざまなアングルを実際の画角で確認しながら撮影できます。

Type IIのPCカード・スロットを装備しており，そこに記録メディアであるメモリースティックを装着したPCカードを挿入して，画像を記録します。

■問い合わせ先とホームページ

カシオ　お客様相談室

☎03-5334-4828

http://www.casio.co.jp/QV-Magazine/Info/qv_7000sx/

サンヨー　CEメディア事業本部　記録メディア事業部国内販売部

☎0720-70-4184

http://www.sanyo.co.jp/koho/hypertext4/9809news-j/0909dsc.html

ソニー　お客様ご相談センター

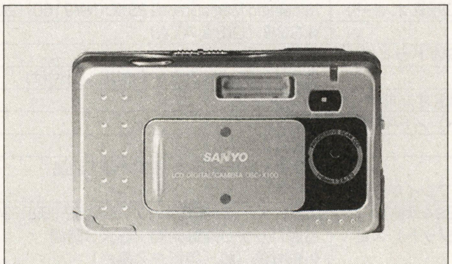
☎03-5448-3311

☎052-232-2611

☎06-539-5111

http://www.sony.co.jp/soj/CorporateInfo/News/199809/98-087/index.html

カシオ『QV-7000SX』



サンヨー『DSC-X100』

ソニー『サイバーショットプロ DSC-D700』

サウンドボード

最新音源チップ搭載で192音同時発音を実現！

●ヤマハ　WAVEFORCE 192XG

『WAVEFORCE 192XG』（価格15,800円）は，高品質再生が可能なウェーブ・テーブル音源を搭載し，MIDI規格のXGフォーマットにも対応したPCIバス用サウンド・ボード。

音源チップYMF724の装備により，同時発色音数64音，同梱のソフト・シンセサイザと組み合わせると，何と192音という同時発音数を実現しています。DirectSound3Dにも対応した3D音像定位技術『Sondius-XG』搭載で，左右二つのスピーカだけで立体音響が手軽に楽しめます。

■問い合わせ先
ワイズコーポレーション
☎053-456-1320

■ホームページ
http://www.yamaha-is.co.jp/waveforce/index.htm

★★★

デジタルオーディオユニット

MP3に対応したデジタル・オーディオI／F

●カノープス　DA-Port USB

10月末に発売が予定されている『DA-Port USB』（価格26,800円）を使えば，音楽CDやMDに収録されている曲を，デジタル・データのまま，音質劣化なしにパソコンへ転送することができます。

話題の音声圧縮技術「MP3」にも対応しており，音声データのリアルタイム圧縮も可能になっています（PentiumⅡ-233MHz以上のCPU処理速度が必要）。

USB対応なので，手軽に増設できるのも大きな特徴です。

■問い合わせ先
カノープス　テクニカルサポート
☎078-992-6830

■ホームページ
http://www.canopus.co.jp/press/daport.htm

★★★

USB対応タブレット

USBポート搭載タブレット

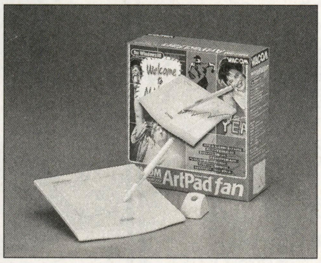
●ワコム　ArtPad fan

パソコン上でCGイラストを作成するときに便利なのが，ペン入力の感覚で描画できるタブレット。このタブレットに，ワコムから新モデル『ArtPad fan』（価格17,500円）が発売されました。

専用ペンには，256段階の筆圧感知機能の他，後端には消しゴム機能，サイドスイッチまで付属。これらにマウスのクリック機能を割り当てることも可能です。モデルには，従来のシリアル・ポート接続モデルと，USBポート搭載モデルが用意されています。

■問い合わせ先
ワコム 電子機器事業部 インフォメーションセンター
0120-056-814

■ホームページ
http://www.wacom.co.jp/news/w980901-2.html



★★★

作曲ソフト

プロユースにも対応できる楽譜入力による作曲ソフト

●リムショット　Score Grapher Pro

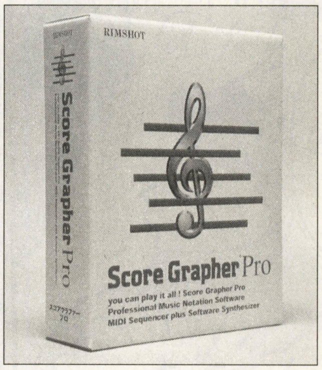
リムショットの『Score Grapher Pro』（価格48,000円）は，楽譜入力で作曲が楽しめるソフトです。

マウスで五線譜に音符を貼りつけていく方法の他，画面上の鍵盤をクリックして作曲していく方法が用意されています。どちらも，マウスのみで作業が進められます。

テンポやボリュームといったMIDIメッセージを編集する機能も搭載。演奏に微妙な表現を加えたいときに効果を発揮します。

■問い合わせ先
リムショット
☎03-3377-9995

■ホームページ
http://www.rimshot.co.jp/



★★★

ハガキ印刷ソフト

207書体のフォントと5,000点以上のイラストを完備！

●富士通　Fontcity4

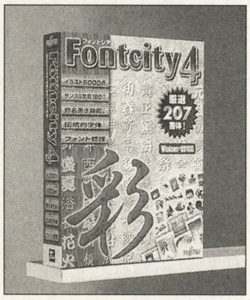
『Fontcity4』（価格9,800円）には，フォント207書体が1パッケージになったお買い得ソフトです。

今まで略字でしか表せなかった宛名や住所を，正確に表記できる伝統的字体を用意しました。フォント管理専用ツールが付属しているので，使いたいフォントだけをインストールできます。

イラストも5,000点以上を収録。キーワードで，雰囲気に合ったイラストを検索できるデータベースも装備されているので，イラスト選びに時間がかかりません。

■問い合わせ先
富士通ミドルウェア 第一営業部
☎045-471-0282

■ホームページ
http://web.infoweb.ne.jp/fmw/



フォトレタッチソフト

画像加工の機能をインターネットから追加できる！

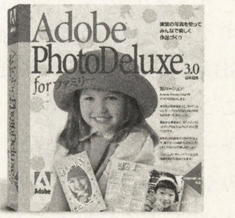
●アドビ　AdobePhotoDeluxe for ファミリー3.0日本語版

10月16日に発売される『Adobe PhotoDeluxe for ファミリー3.0日本語版』（パッケージ価格12,800円，アップグレード価格5,000円）は，デジカメからの画像転送やパノラマ画像の作成，スライドショーの設定といった機能が追加された，フォト・レタッチ・ソフトの最新バージョンです。

しかも，インターネットでさらに新機能を追加するデータが配信される予定になっており，ソフトを買い換えることなく性能アップを図れます。

■問い合わせ先
アドビ　導入検討窓口
☎03-5423-1860

■ホームページ
http://www.adobe.co.jp/product/photodeluxe/index.html



スーパーパソコンレクチャーX

STAGE＃42「無くてはならない！キーボード&マウス」

BY くり ひろし

★Windows98もだいぶ浸透してきたみたいで，ウリの一つであったUSBに対応して，USB用の周辺機器が結構な勢いで増殖しているようです。ただし，電源供給の問題もあるので，使いやすいからといってなんでもかんでもUSBインターフェースの装置ばかりにはしないように気をつけましょう。キーボードやマウスなどのポインティング・デバイスは，比較的USB対応しやすいもののようです。まずはここから始めよう！？

★キーボードには，他にNICORA配列のものや，50音準拠の特殊キーボードもありますが，とくに好みでない限りは，やはり無難なJIS配列キーボードのほうがバリエーションも多く，選択の余地があるようです。

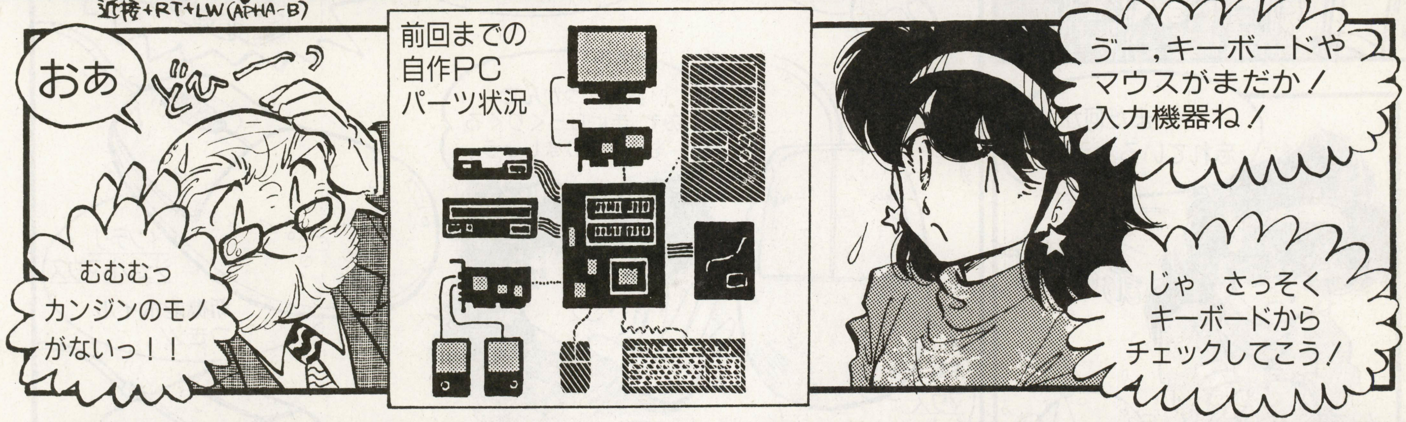
★マウスは紹介した他にも，ものすごく多くの種類があります。トラックボール兼用型のものや，ホィール自身を含めて3ボタンマウスになっているもの，某三月ねずみの顔をかたどった（おなじみの顔の形そのまんま…）キャラクターものの顔，そして今をときめくiMacのシースルーデザインマウス！

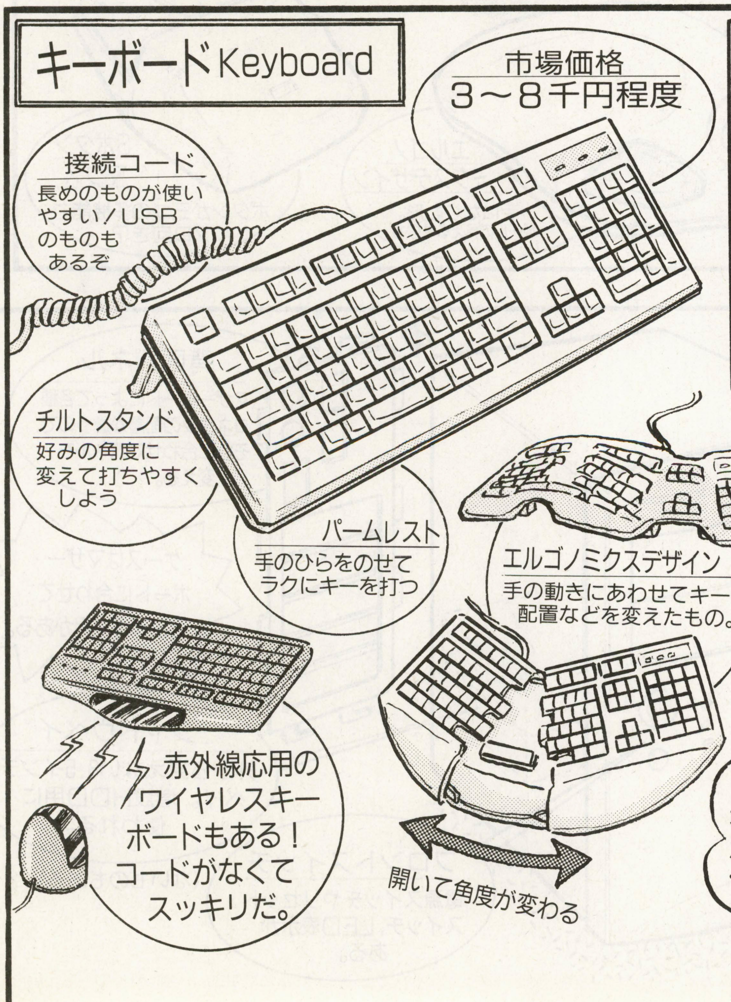
★キーボードもそうですが，とくにマウスの使い心地は使ってみないとなかなかわかりません。できれば見本などの現物に触れて，感触を確かめたいところです。

★ケース選択のポイントは，搭載できるベイの数の多さはもちろんですが，例えば修備用にケース側面が開くようになっているものもあったりします。ケースそのものの性能はそうそう違うものでもないので(まぁデザインの善し悪しはありますが)，そういった付加価値として何をもっているかも重要なポイントでしょう。

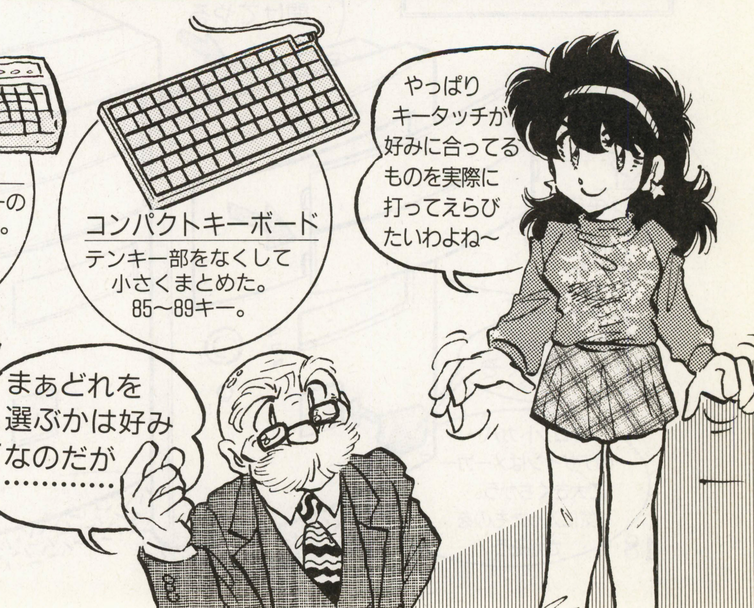
★ようやくパーツレビューが今回で完了しましたが，わずか短時間の間にローエンドCPUはキャッシュ付Celeronです。いよいよ次回からは組み立てポイント・チェックです。ではまた来月！

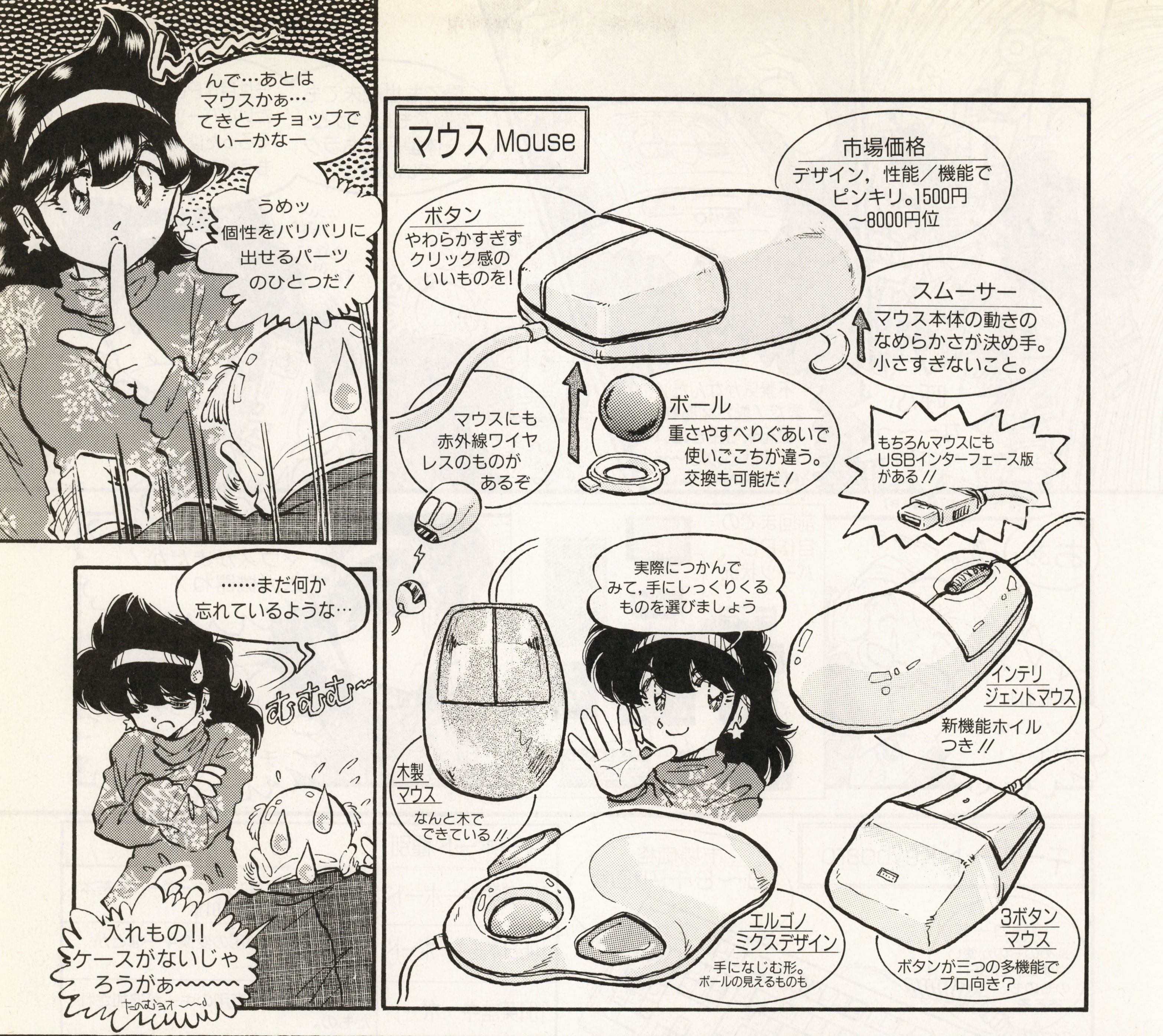
本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

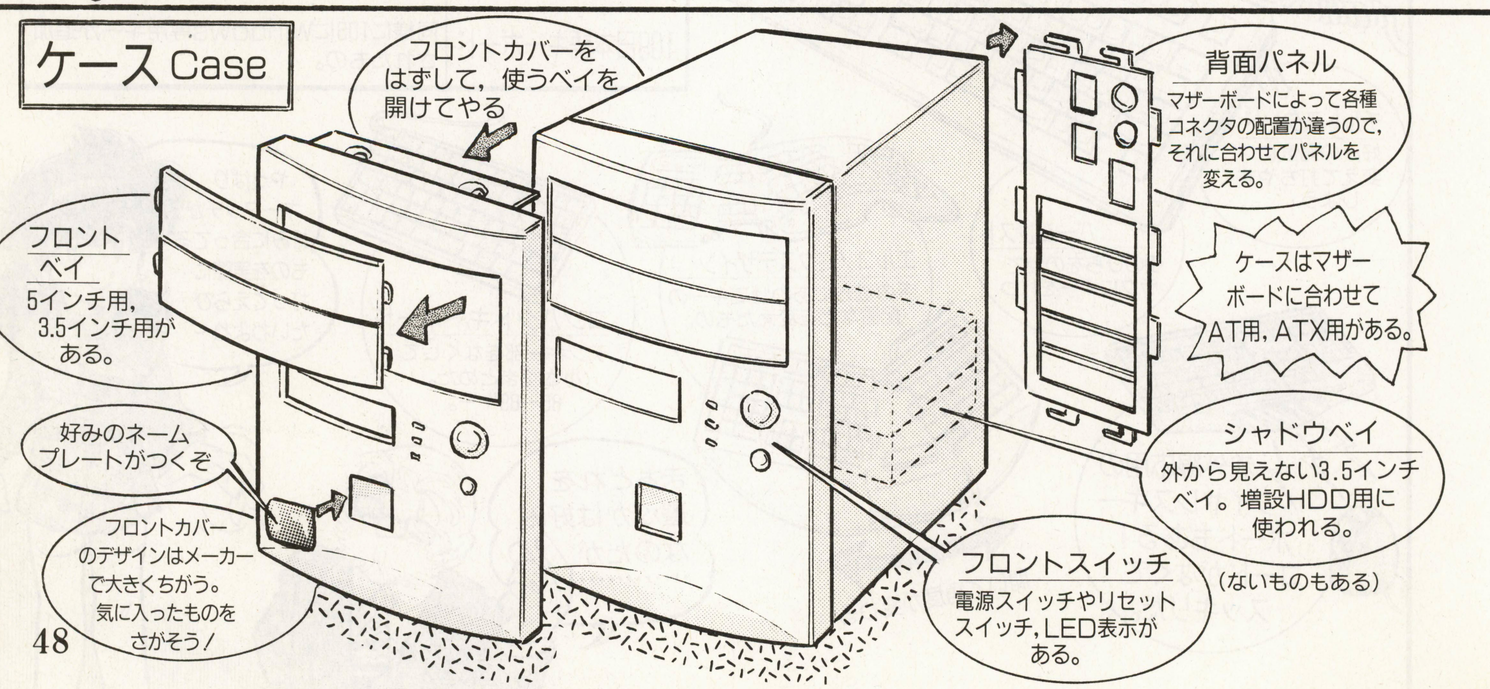


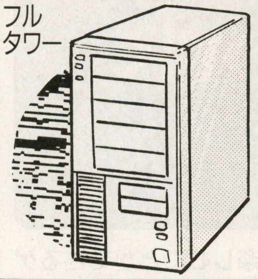
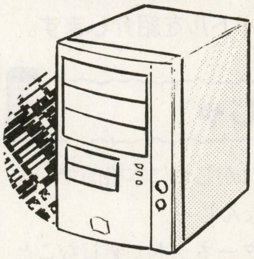
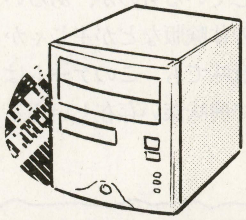
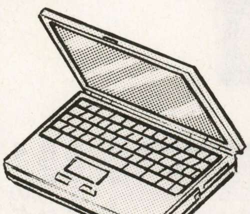


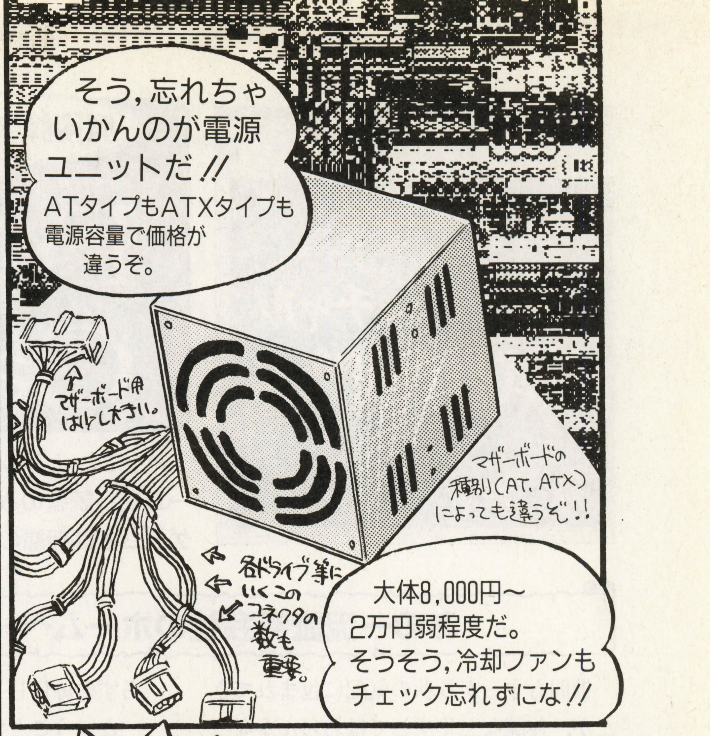
キーボード種別	特　徴
101英語キーボード	DOS/Vパソコン用キーボードの基本。101とはキーの数が101個
106日本語キーボード	101に日本語入力用の変換キーなどが追加されたもの。
104英語キーボード	Windows用に専用のキーが追加されたもの。
109日本語キーボード	同様に106にWindows専用キーが追加されたもの。




んで…あとは
マウスかぁ…
てきとーチョップで
いーかなー
うめッ
個性をバリバリに
出せるパーツ
のひとつだ!
マウス Mouse
市場価格
デザイン，性能／機能で
ピンキリ。1500円
～8000円位
ボタン
やわらかすぎず
クリック感の
いいものを!
スムーサー
マウス本体の動きの
なめらかさが決め手。
小さすぎないこと。
マウスにも
赤外線ワイヤ
レスのものが
あるぞ
ボール
重さやすべりぐあいで
使いごこちが違う。
交換も可能だ!
もちろんマウスにも
USBインターフェース版
がある!!
……まだ何か
忘れているような…
むむむ～
実際につかんで
みて，手にしっくりくる
ものを選びましょう
インテリ
ジェントマウス
新機能ホイル
つき!!
木製
マウス
なんと木で
できている!!
エルゴノ
ミクスデザイン
手になじむ形。
ボールの見えるものも
3ボタン
マウス
ボタンが三つの多機能で
プロ向き？
入れもの!!
ケースがないじゃ
ろうがぁ～～～
たのむヨォ～


ケース Case
フロントカバーを
はずして，使うベイを
開けてやる
背面パネル
マザーボードによって各種
コネクタの配置が違うので，
それに合わせてパネルを
変える。
フロント
ベイ
5インチ用，
3.5インチ用が
ある。
ケースはマザー
ボードに合わせて
AT用，ATX用がある。
好みのネーム
プレートがつくぞ
シャドウベイ
外から見えない3.5インチ
ベイ。増設HDD用に
使われる。
(ないものもある)
フロントカバー
のデザインはメーカー
で大きくちがう。
気に入ったものを
さがそう!
フロントスイッチ
電源スイッチやリセット
スイッチ，LED表示が
ある。

タイプ	サイズ/ベイ数/市場価格	特　徴
フルタワー 	高さ600〜620ミリ 幅　180〜210ミリ 奥行400〜420ミリ 5インチベイ 5〜6 3.5インチベイ 1〜2 シャドウベイ 2〜4 1.2〜2.5万円	サイズは大きくなるが拡張性はイチバン。気をつけたいのは電源容量だ。余裕のある電源ユニットと組み合わせよう。
ミドルorミニタワー 	高さ420〜490ミリ 5インチベイ　3 3.5インチベイ 1〜2 シャドウベイ 1〜2 1.0〜1.5万円	最も一般的な自作PCのケース。適度な拡張性，大きさ。メーカーのバリエーションも豊富でえらびやすいぞ。
マイクロタワー 	高さ340〜360ミリ 5インチベイ　2 3.5インチベイ　1 シャドウベイ 0〜1 1.0〜1.2万円	自作PCの場合はデスクトップ・タイプのケースは拡張性にとぼしいのであまり使われなくなった。かわりに最近目立つのが，小さくても拡張のしやすいマイクロタワー・タイプだ。
〈参考〉ノートブック 	A４タイプ （ベイはない） 15〜18万円	ケースではなくて，HDD，メモリ，CPUのみ好きなものを入れられる「ベアボーンキット」と呼ばれるもの。流行になれるかな？



探訪 その2

野村のバーチャル株式投資倶楽部

TEXT／林　秀人

魔術師アールの　インターネットに存在する秀作フリーソフトを訪ねて歩く

Free Network Game探訪

パソコンとインターネット環境さえあれば，だれでも無料で楽しむことができるゲームを，読者のみなさんと一緒になって探していく当コーナー。その第2回は，本来ゲームとは無縁のホームページで楽しむことができる異色のタイトルを紹介します。

あの一流証券会社のホームページにも本格的なゲームがあるんじゃ！

世間もすっかり秋の気配に包まれてきたが，体調などくずしてはおらんかな？　わしも年のことを考えると，夜中までネットワーク・ゲームに精を出すのは控えねばならんのじゃが……なかなか，そうもいかんもんでなぁ。ネット上には本当にたくさんの魅力的なゲームがあるもんじゃから，ついついハマってしまっての。いつも，気がつけば朝，というあいかわらずの毎日じゃ。

ということで今月もさっそく，わしがインターネットを探索して見つけてきた秀作ゲームを紹介していくとしよう。

今回紹介するのは，国内有数の証券会社「野村證券」が監修しているバーチャル投資ゲームなんじゃ。野村證券と聞くと，ネットワーク・ゲームとは，およそ縁遠い気がするかもしれないが，なかなかどうして，これがじつに本格的で，よくできたゲームなんじゃ。

一般的にインターネットで楽しむことのできるフリーのゲームというと，だいたい個人が制作しているものか，あるいはシェアウエアの体験版などが主じゃから，そういった意味でも，このゲームはかなりユニークで興味深い存在といえるかもしれんな。

野村のバーチャル株式投資倶楽部

監修●野村證券　http://www.nomura.co.jp/vstock/index.html

さて，ではさっそく，このゲームの趣旨説明をしていこうかの。

まずプレイヤーはエントリーすると同時に100万円の資金を与えられる。この資金を元手にして，いかに株式を売買し利益を上げるかが，このゲームの主な目的じゃ。

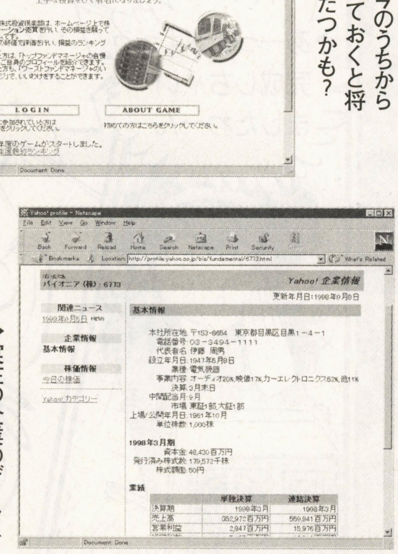
まぁいうなれば，プレイヤーは実際の小口投資家がやっていることと同じ行程を繰り返していくことになるんじゃが，このゲームの非常に優れている点は，それらの株式相場の変動が，現実のものと連動しているところなんじゃ。つまり現実に東証（東京証券取引所）で扱われた株式売買のデータが，そのままゲームに使われており，現実に起こった株価の流れが，リアルタイムにゲームにも反映されておるというわけなんじゃ！

このへんも，随時，データの更新が可能なインターネットの特性を生かした上手い作りだと思うのじゃが……なに？　株式の売買についてなんてよくわからないじゃと？

だが，そういう読者も心配は無用じゃ。このホームページには株式投資の基礎について素人にもわかりやすく解説されたコーナーが設けられておるし，またリンクされている野村證券自体のホームページには，さらに詳細な「株式用語解説集」などもあるのでな。これらを参考にしながらゲームを進めていくうちに，いつの間にか株式売買についての一般知識くらいは身につくじゃろうて。

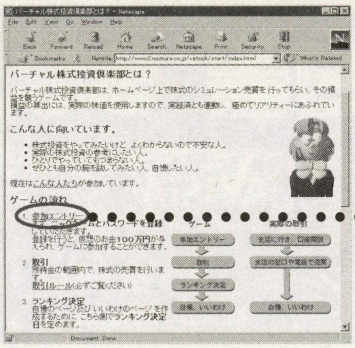
とまぁこのように，ちょっとした社会勉強にも役立つゲームなので，少しでも興味があったら，ぜひともトライしてみるとよいじゃろう。ゲーム自体のおもしろさも，わしが保証するぞい。

▲このゲームで今のうちから株式の勉強をしておくと将来なにかの役にたつかも？

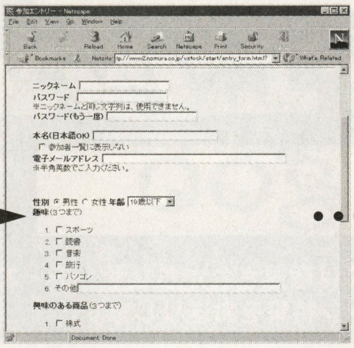


▲実在の企業のデータを閲覧することも可能だ

まずは参加エントリー

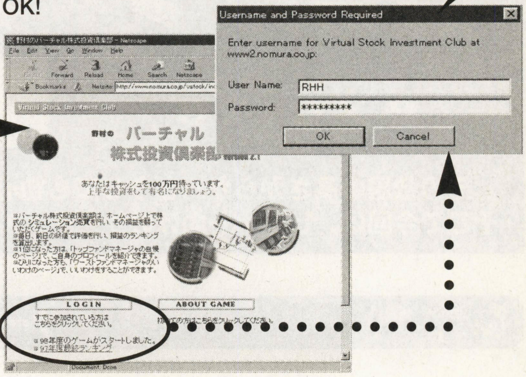


▲まず前ページのURLにアクセスしたら「ABOUT GAME」という部分をクリック。すると上の画面が出るので「参加エントリー」をクリックしよう



▲次に個人データを入力する。簡単なアンケートも付いているので，わかる範囲でかまわないから，しっかり記入しておこう

▼個人データの入力が完了したら，最初の画面に戻って，今度は「LOGIN」をクリックし，名前とパスワードを入力すればOK!

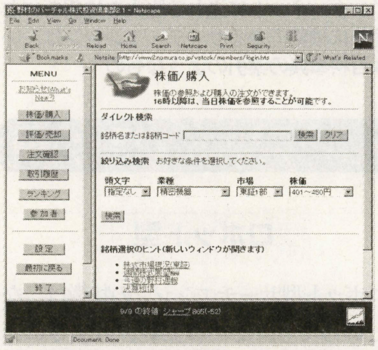


あとは投資家気分を満喫するだけ!

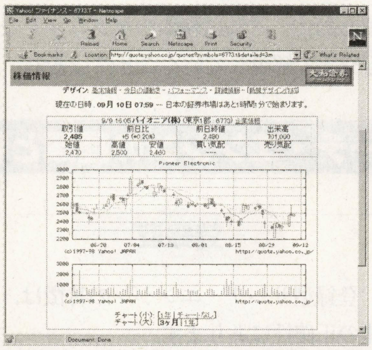
さて，エントリーが完了したら，あとは実際に株式を売買するだけじゃ。

自分の好きな企業の株を購入してみるもよし，成長が見込める企業の株ばかりを購入してみるもよし。すべてはプレイヤーの自由じゃからな。ただしゲームで成功するには，無論利益を上げなければならないわけで，そのためには，徹底したリサーチが必要じゃ。とりあえずは，ゲーム画面の「株価／購入」から見ることができる「株価の推移」などを参考にするとよいじゃろうな。しかし，株価のデータは現実のものと同じなわけだから，テレビのニュースなどを見ていて，企業の動向をチェックしておくと，さらに本格的な楽しみかたができるじゃろう。

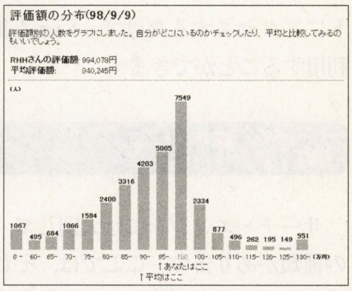
ちなみに，ゲーム上での取り引きは，その日の終値で評価されているため，1日単位となっておる。じゃから，もし新聞などを見ていて，自分が株式を所有している企業に対して悪いニュースが流れていたら，その日のうちに「売り注文」を出しておかないと，翌日，大変なことになっとるかもしれんぞい。



◀株式を購入するときは、企業名や業種などによる検索が可能なので、非常に便利



◀売買をするときは、株価の推移に注目。企業の詳細情報や関連ニュースも閲覧することができる



▲プレイヤーには評価額によってランキングもつけられている

おすすめゲーム募集!

今月のFreeNetworkGame探訪はいかがじゃったかな？

内容的に，このゲームはちょっとむずかしそうな印象を受けるかもしれんが，プレイしてみると思いのほか簡単なので，ぜひともチャレンジしてみてほしい。

さて，このコーナーでは，読者のおすすめゲームを募集しておるぞい。自選他薦などは問わんので，おもしろいゲームがあったら，ぜひぜひ投稿してほしいのう。投稿はハガキや封書だけではなくE-Mailも受け付けておるぞ。

なお投稿の条件は，かならずそのゲームが「無料で楽しめること」この一点のみ。〆切などはとくに定めておらんので，いつでも遠慮なく投稿してもらってかまわんぞい。投稿が採用された読者は，このコーナーで紹介してゆく予定じゃ。

E-Mailでは，プレイした感想なども聞かせてもらえると幸いじゃな。

魔術師アールのメール・アドレス

rhh@alles.or.jp

お便りの宛先

〒141-8715

東京都品川区東五反田1-11-15

電波新聞社

マイコンBASICマガジン編集部

「FreeNetworkGame探訪」係

ホームページ
検索ソフト

サーチ・エンジン白書'98

その敷居の高さからか，どうしても初心者には敬遠されがちなサーチ・エンジン。
そこで今回は，ビギナー向けのサーチ・エンジン特集をお送りします。

（文／林　秀人）
Mailto：rhh@alles.or.jp

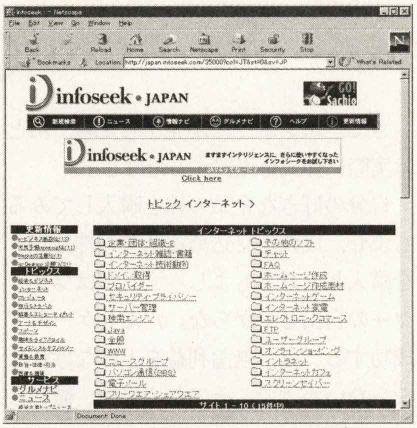
サーチ・エンジンってナニ？

インターネットで情報を収集するとき，非常に便利なツールがサーチ・エンジンです。これを有効に活用すれば，WWW上に存在している膨大なデータを，ユーザーの目的に応じて検索することが可能です。いわば，1台のパソコンを巨大な百科事典に変えてしまう魔法の道具と言えるかもしれません。

また，使用にあたっては，特別なソフトをインストールする手間がいらないことも大きな魅力です。現在使っているブラウザからサーチ・エンジンのあるサイトにアクセスするだけで，いとも簡単に利用することができます。

このようにサーチ・エンジンはじつに魅力的なツールなのですが，残念なことに，インターネットにアクセスしはじめたばかりのビギナーに尋ねると「あまり使用していない」というのが現状のようです。しかしその理由は「なんだかむずかしそう」とか「使いかたがわからない」「そもそも何をするモノなのか知らない」というものがほとんどです。つまり，サーチ・エンジン自体の理解度が低いことに原因かあるようなのです。

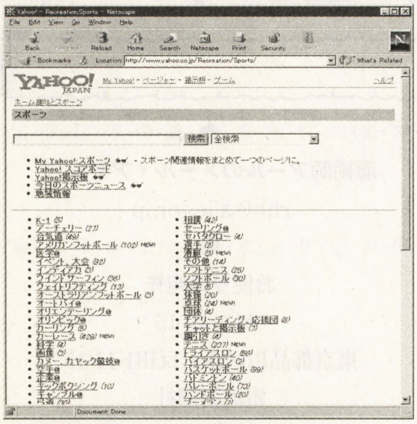
そこで今回は，サーチ・エンジンの種類と動作，それに検索のテクニックなども交えて解説していくことにします。



▲インターネットに溢れる膨大な情報をいとも簡単に検索できるサーチ・エンジンは，いわば百科事典の索引のようなもの

サーチ・エンジンの種類と特徴

サーチ・エンジンには大別して，二つの種類があります。ここでは，それらのサーチ・エンジンのちがいと動作の特徴について説明していきましょう。



▲情報の種類によってサーチ・エンジンを使いわけるのが検索のコツ

登録型

登録型サーチ・エンジンの特徴は，情報の正確性にあります。

その名前が示すとおり，登録型のサーチ・エンジンに収められている情報は，検索先であるホームページの作者が，みずからサーチ・エンジンを運営するサイトへ登録を申請して，しかるべき審査ののち登録されたものばかりです。

サイトにもよりますが，この登録の際に行なわれる審査はかなり厳正なもので，いい加減な内容のホームページには，決して高い評価が与えられることはありません。ですから，このタイプのサーチ・エンジンは，一般性の高いジャンル（スポーツやニュースなど)の情報を収集するのに向いていると言えるでしょう。

ロボット型

ロボット型サーチエンジンの特徴は，なんといっても，その検索範囲の広さにあります。

ホームページの作者がサイトへ申請を出して登録手続きを行なわねばならない登録型に対して，ロボット型は，サーチ・エンジン側が用意した「WWWロボット」と呼ばれるプログラムが，全世界のホームページを自動的に探索し，情報を収集してきます。具体的には，ホームページ内に書き込まれている<META>タグやページ自体を取り込み，データベースに蓄積していきます。

そのため，ロボット型は小さなホームページを検索するのに威力を発揮しますが，情報自体はまさに玉石混淆(ぎょくせきこんこう)です。

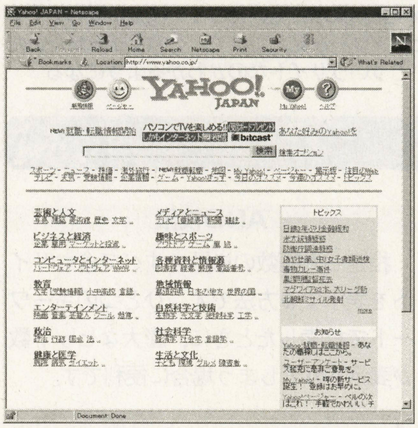
国内のメジャーなサーチ・エンジン

YAHOO! JAPAN

YAHOO! JAPAN

http://www.yahoo.co.jp/

国内外を問わず非常に人気の高い登録型サーチ・エンジン。登録の際の審査が非常に厳密なため，ここのカテゴリ検索で推奨されているホームページは，かなりの情報量と信頼性を持っていると考えてよい。

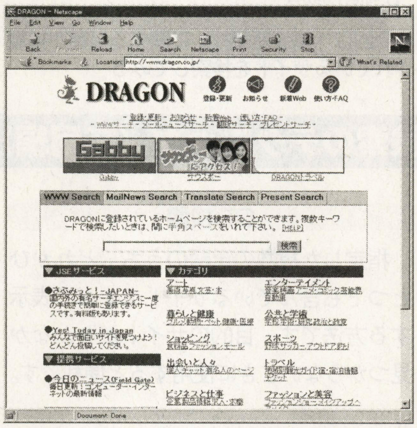


DRAGON

DRAGON

http://www.dragon.co.jp/

小規模ながらも，比較的検索速度の速い登録型サーチ・エンジン。海外のサーチ・エンジンを日本語で検索することができる「翻訳サーチ」やメール・マガジンの記事から情報を検索する「メール・ニュース・サーチ」が特徴的。

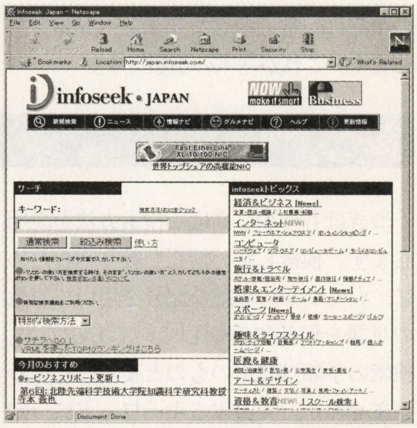


infoseek JAPAN

infoseek • JAPAN

http://japan.infoseek.com/

ロボット型・登録型双方の特徴を兼ね備えた，ハイブリッド・サーチ・エンジン。検索スピードも速く操作性も良い。検索を単語単位ではなく文章単位で行なうことができる「フレーズ検索」が最大の特徴。

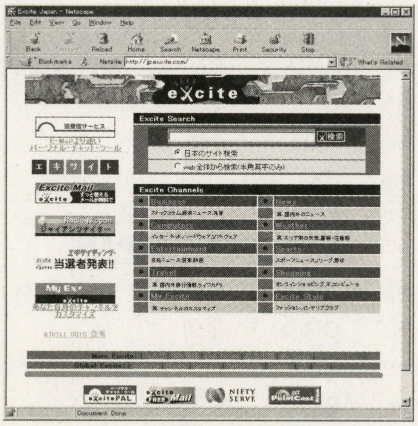


excite JAPAN

excite

http://jp.excite.com/

海外では非常に高いシェアを持つロボット型サーチ・エンジン。検索された単語に，関連した情報を自動的に検索結果として盛り込む「コンセプト・サーチ」というユニークな方式を採用している。検索範囲はかなり広い。

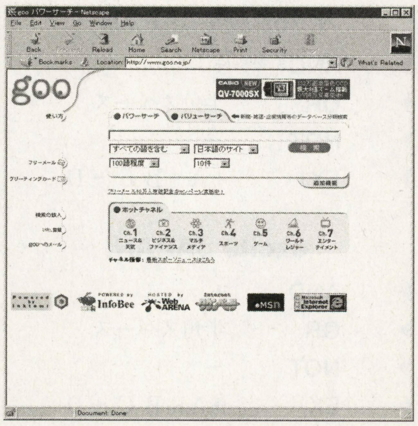


goo

goo

http://www.goo.ne.jp/

国内最大級の情報量を誇るロボット型サーチ・エンジン。どんな細かな情報でもひろってくることから，中級者以上のユーザーにはかなり人気がある。同一単語で検索した場合，国内ではもっともヒット数が多い。

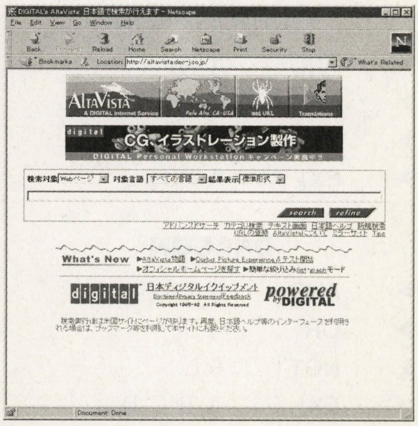


ALTAVISTA JAPAN

AltaVista™ A DIGITAL Internet Service

http://altavista.dec-j.co.jp/

DEC社が運営する世界最大のロボット型サーチ・エンジン。システムに同社のAlphaサーバを使用しているため，検索速度はとにかく速い。絞り込み検索を行なう際に，関連用語をリストアップしてくれる「Listモード」が便利。

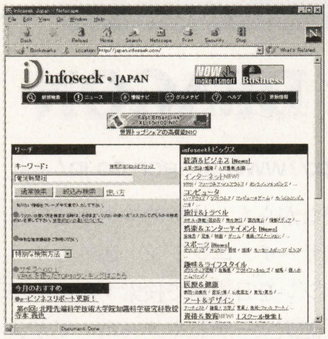


検索のテクニック（基本編）

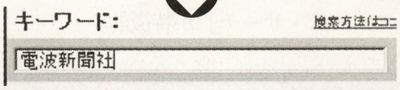
では，さっそく実際に手順を追いながら，検索の方法について解説していきましょう。ここでは，ロボット型の代表格ともいえる「infoseek」を使って説明をしていきます。

まずは，いつも使っているブラウザを立ちあげましょう。つぎに，前のページにあるinfoseekのURLを入力します。

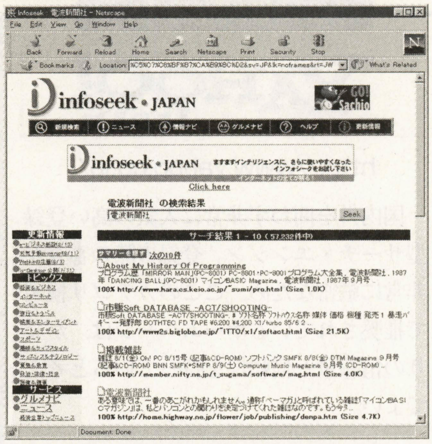
すると右のようなinfoseekのホーム画面に出るので，検索したい単語を入力します。検索結果が表示されたら「サマリー」と呼ばれる説明文を参考にして目的の情報に一番近そうなサイトへジャンプします。これが基本の手順です。



◀知りたい情報ができたら，すぐにサーチ・エンジン・サイトに向かうべし



▲今回は「電波新聞社」に関する情報が掲載されているサイトを検索してみる



▲検索結果はご覧のとおり。検索に慣れてくるとサマリーを見ただけで，そのサイトがだいたいどういうサイトなのかわかるようになる

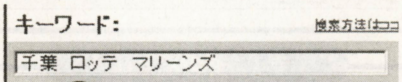
検索のテクニック（応用編）

つぎはもう少し高度な検索方法を説明します。検索したい情報を絞り込むために，いくつかの単純な記号を用いて複数の単語を同時に検索していく方法です。検索の手順は基本のものとまったく変わりませんが，入力するキーワードに一定の書式があります。これらはサーチ・エンジンごとに微妙な差があるので，下に一覧表を掲載しておきました。ぜひ参考にしてみてください。

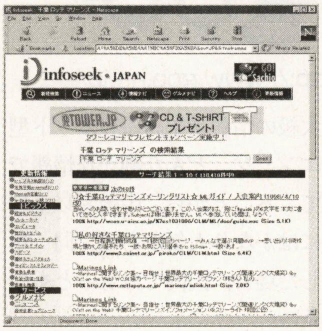
また絞り込み検索の方法には，「ブーリアン」と呼ばれる拡張子を使って，さらに高度な検索をかける方法もありますが，個人的には，ここで紹介するような方法を用いつつ，目的の情報にたどり着けなかった場合のみ，キーワードを入れ替えていくという手順のほうが，実用的でスマートな検索方法だと思います。

OR検索

指定した複数の単語のうち，どれかひとつでも含んでいるサイトをすべて表示する方法です。目的のサイトがなかなか見つからないときに使用すると便利です。



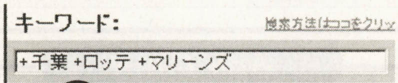
118,410件HIT!!



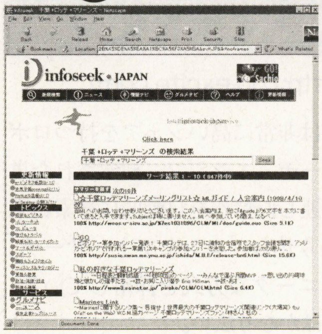
◀上記のような文法で検索すると，三つのキーワードそれぞれに関連したサイトがすべて表示される

AND検索

指定した複数の単語をすべて含むサイトを表示する方法です。ひとつのキーワードで検索したときに，膨大なヒット数が表示されてしまう場合に便利です。



847件HIT!!



◀AND検索をかければ，表示されるサイトは「千葉ロッテマリーンズ」の関連サイトのみだ

YAHOO! JAPAN

AND	A＊B
OR	A+B
NOT	A#B
EX)	A＊B#C

infoseek JAPAN

AND	+
OR	半角スペース
NOT	−
EX)	+A +B C −D

goo

AND	なし（検索方法を直接指定）
OR	なし（同上）
NOT	なし
EX)	

DRAGON

AND	半角スペース
OR	なし
NOT	なし
EX)	A B C D

excite JAPAN

AND	+
OR	半角スペース
NOT	−
EX)	+A +B C −D

ALTAVISTA JAPAN

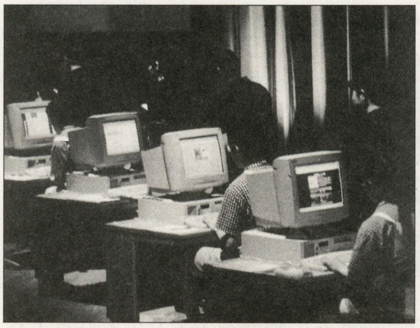
AND	+
OR	半角
NOT	−
EX)	+A +B C −D

去る8月30日，東京・赤坂にあるTBSホールにて「第2回検索の鉄人」の決戦大会が行なわれました。

本大会は，サーチ・エンジンを使った情報検索の技術を競うコンテストで，当日は全国予選を勝ち抜いた10名が，「二代目検索の鉄人」の称号を目指して熱戦を繰り広げました。

決戦大会のルールは，出題された問題の回答が掲載されているサイトを，サーチ・エンジンを使って探し出し，それを画面に表示させせることで正解とみなすというものです。つまり，問題の答えを知っているだけでは正解とはならず，いかにサーチ・エンジンを駆使して，素早く目的のサイトにたどり着けるかがポイントとなるわけです。

日頃，難解そうなイメージでとらえられがちなサーチ・エンジンですが，これらを有効活用するためには，利用するうえでの決まりごとや文法よりも，むしろ，いかに広い知識を持ち，情報を取捨選択できるかが重要なため，そういった意味では，じつに有意義な大会であると思います。同大会は，今後も開催予定があるようなので，興味のある人はぜひ参加してみてはいかがでしょうか？



▲ハイスペックなマシンがズラリと並ぶ会場。使用されたサーチ・エンジンは，NTTが運営する「goo」

▲実行委員や審査員にはそうそうたる面々がそろう。人気バンド「爆風スランプ」のサンプラザ中野氏の姿もあった

実際に出された問題

ラウンド1・問1：強制落下によってマイナス重力体験ができるという絶叫マシンがある。そのマシンを日本で初めて設置した遊園地の名前は？

正解：よみうりランド

ラウンド1・問5：自衛隊のアクロバット飛行隊「ブルーインパルス」。その名称のひとつ前のニックネームは何？

正解：天龍

ラウンド1・問4：いわゆる茶道の三千家のうち，最初に家元が文化勲章を受賞した流派の名前は？

正解：裏千家

決勝戦・問4　：暦の問題。明治時代初期まで使われていた日本での旧暦最後の日は，西暦何年の何月何日だった？

正解：1872年12月2日

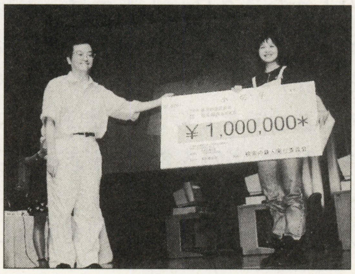
結果発表

10名による予選ラウンドを勝ち抜いて見事決勝に進出したのは，図書館にお勤めの岩崎美岐さん（26歳）とプログラマーのたかのゆきまささん（27歳）の2名。

決勝は，2ポイント先取の早解きで行なわれましたが，この白熱した戦いを制したのは，なんとインターネット歴わずか6か月という岩崎さんでした。

<2代目鉄人・岩崎さんのコメント>

「夢みたいっていうのは，こういう気分なんですね。でも……2次の面接のほうが緊張しました」

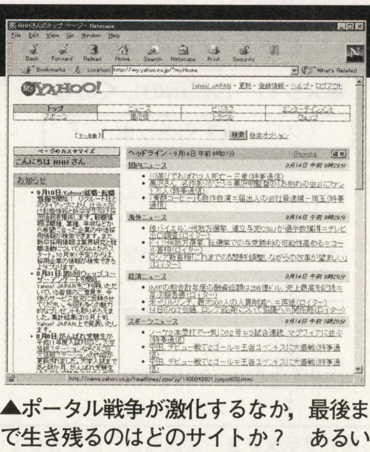


◀優勝賞金100万円を見事手中に収めた岩崎さん

Column　サーチエンジンの動向とポータル

最近のインターネットの動向に注目すると，気になるキーワードに「ポータル」というものがあります。これは本来「玄関」とか「入り口」という意味の語ですが，インターネットにおいては「ブラウザを立ちあげたとき，最初に表示されるページ」を意味します。ユーザーは，このポータル・サイトをカスタマイズすることによって，自分の興味あるニュースをいち早く手にすることができます。

では，このポータルが，今なぜ注目されているのかというと，ズバリ巨大なビジネス・チャンスだからです。ポータル・サイトに広告を掲載すれば，ユーザーの目にとまる機会が多くなりますし，またユーザーの志向を調査することが可能になります。そうした理由から，最近では，YAHOO!などの大手サーチ・エンジンが次々とポータル・サイト化しており，その動向が注目されています。



▲ポータル戦争が激化するなか，最後まで生き残るのはどのサイトか？　あるいはサーチ・エンジン以外の可能性も……

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

教えてやまかん先生

講義 その19 Java Scriptを使ってみよう② 文字のスクロール表示に挑戦！！

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

前回から，HTMLをちょっと離れてJavaScriptを使った作成例を紹介しています。といっても，何かツールを用意する必要はありません。
WWWブラウザで動作をチェックできるので，みなさんも実際に入力してその機能をぜひ体験してください。
今回は，文章が横にスクロールする機能にチャレンジしてみましょう。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

文字スクロールで情報を表示しよう！

表示メッセージの一部や，WWWブラウザの下にあるステータス部分で，文字が右から左へ流れていくような表示をするページを見たことがありませんか？

このようなスクロール表示は，大抵JavaScriptを使って処理されています。これを利用すると，長い文章を少ないスペースで表示できてちょっと便利です。今回はこの“文字のスクロール表示”にチャレンジしてみましょう。

こうした表示は，まず文字列を用意して，

●一定量だけ切り取って表示
●一定時間待つ
●ちょっとずらして切り取って表示
●一定時間待つ

ということを繰り返します（第1図）。つまり，「文字列の一部分を取り出す」，「一定時間ごとに同じ処理を繰り返す」の二つの処理をする必要があるわけです。

これらは，それぞれ「substring」と「setTimeout」によって行ないます。第2図，第3図で詳しい説明をしているので，参照してください。

フォーム関連タグで表示位置を調整する

文字をスクロールさせるプログラムは，リスト1のようになります。

リスト最初のHTMLの部分で，<FORM>や<INPUT>といったタグが出てきました。これらは，記事でもまだ説明していませんね。

これらは「フォーム関連」のタグで，通常ユーザーに何かを入力してもらうようなページ（掲示板など）で使用されます。ここでは「スクロールする文字を表示する場所」の作成に使いました。

このJavaScriptのプログラムは，大きく二つのブロックに分かれています。リスト1のうち①が初期設定で，②が繰り返し処理されるメイン部分です。

②では，最初のfunction scr()によって，

```
function scr(){
 ∫
}
```

{}で囲まれた記述をscr()という関数に定義し，サブ・ルーチン化します。

この中でsetTimeoutを使い，自分自身を一定時間後に呼び出しています。そのため，この関数が呼ばれるたびに同じ関数を呼び，その結果一定時間ごとに決められた処理を繰り返しているのです（第4図）。

●スクロール表示のしくみ●

スクロールするメッセージ
上の文をスクロールさせたい場合

スクロール　全体のうち一部分を表示
↓ 待つ
クロールする　ずらして表示
↓ 待つ
ロールするメ　ずらして表示
↓ 待つ
ールするメッ　ずらして表示
⋮ 以下繰り返し

《第1図》表示文字を一定間隔ごとにずらしていくことでスクロール表示させている

●substringの記述方法●

文字列.substring(開始位置,終了位置)

と指定し，文字列の一部を返す。

“msg”という文字変数に“MESSAGE”と入っていた場合に
msg.substring (2, 4)
と記述すると

M	E	S	S	A	G	E
1	2	3	4	5	6	7

となり，“SSA”だけが表示される。

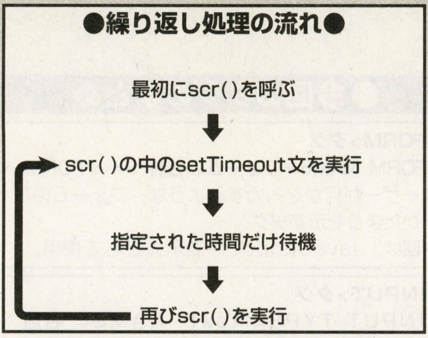
《第2図》表示文字数を設定するsubstring。一度に表示される文字が少ないと読みづらいぞ

●setTimeuoutの記述方法●

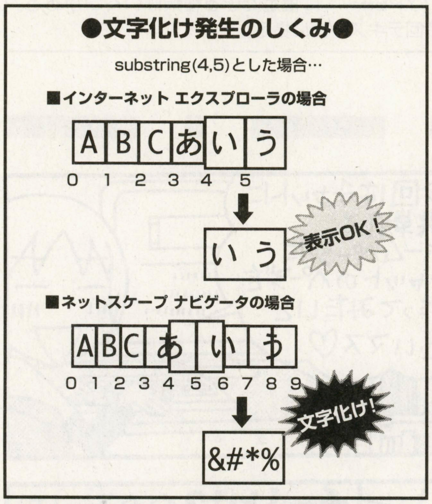
setTimeout("関数名",待ち時間)

と指定すると，待ち時間
（1／1000秒単位）
だけその状態を保ったあと，
"関数名"で指定された
関数を呼び出す。

《第3図》文字をスクロールさせるときの待機時間を設定するsetTimeout。この数値が少ないとスクロールが速くなる



《第4図》scr()とsetTimeoutを組み合わせることで，一定時間ごとに同じ処理を実行させている



《第5図》WWWブラウザによる日本語文字の扱いかたによって，文字化けが生じてしまう

スクロール表示で文字化けの大問題発生！

リスト1は，表示するWWWブラウザで違いが見られます。インターネット エクスプローラで見る場合は問題ありません。しかしネットスケープ ナビゲータで表示させると，**写真1**のように日本語が化けて表示されてしまいます。

これは，日本語文字のような「2バイト以上の文字」の取り扱いが，それぞれのWWWブラウザで異なるためです。

インターネット エクスプローラでは，文字が1バイトでも2バイトでも，1文字を1として扱っています。ところがネットスケープ ナビゲータでは，1文字＝1バイトとして数えてしまい，日本語を表示させると1文字の半分で切ってしまうのです（**第5図**）。

これを防ぐには，動作しているWWWブラウザをチェックして，それがネットスケープ ナビゲータなら日本語を2バイト単位で送るようにする記述を加えればOKです。

《リスト1》文字をスクロール表示させるサンプル・リスト

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>JavaScriptを使った文字スクロール1</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
JavaScriptを使って，下の欄に文字をスクロールさせています。<BR>
<FORM NAME="scrtest">
<INPUT NAME="txt" SIZE="40">
</FORM>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function scr(){
  m=msg.substring(cnt);
  cnt=cnt+1;
  if (cnt>=msg.length/2) {cnt=0;}
  document.scrtest.txt.value=m;
  setTimeout("scr()",500);}
msg="スクロールするメッセージを記述します。";
msg=msg+msg;
cnt=0;
scr();
// -->
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```

① 初期設定
② 繰り返し処理される部分

《リスト2》ネットスケープ ナビゲータによる文字化けを回避したサンプル・リスト

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>JavaScriptを使った文字スクロール2</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
JavaScriptを使って，下の欄に文字をスクロールさせています。<BR>
<FORM NAME="scrtest">
<INPUT NAME="txt" SIZE="40">
</FORM>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function scr(){
  m=msg.substring(cnt);
  cnt=cnt+1;
  if (navigator.appName=="Netscape" && m>"~"){cnt=cnt+1;}
  if (cnt>=msg.length/2) {cnt=0;}
  document.scrtest.txt.value=m;
  setTimeout("scr()",500);}
msg="スクロールするメッセージを記述します。";
msg=msg+msg;
cnt=0;
scr();
// -->
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```

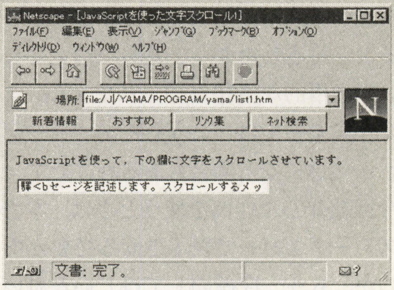
これを実際にプログラムしたのが，リスト2になります。

navigator.appNameという記述が追加されていますね。ここでJavaScriptを実行しているWWWブラウザをチェックし，ネットスケープナビゲータならどういった処理を追加するか指示します。

ステータスバーでもスクロール表示させてみよう

続いて，ブラウザ下にあるステータスバーに文字をスクロール表示させてみましょう。

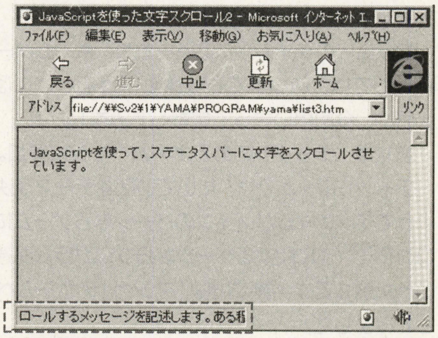
これは，先ほど記述したリストとあまり変わりません。表示場所としてフォームを用意していた代わりに，ステータスバーでの表示に変更するだけです。



《写真1》リスト1をネットスケープ ナビゲータで実行した。スクロール表示の日本語文字が一部分化けている

《リスト3》ステータスバーにスクロール表示させるサンプル・リスト

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>JavaScriptを使った文字スクロール2</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
JavaScriptを使って，ステータスバーに文字をスクロールさせています。<BR>

<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
function scr(){
  m=msg.substring(cnt);
  cnt=cnt+1;
  if (navigator.appName=="Netscape" && m>"~"){cnt=cnt+1;}
  if (cnt>=msg.length/2) {cnt=0;}
  status=m;
  setTimeout("scr()",500);}
msg="スクロールするメッセージを記述します。文章が短いとスクロールしてるのがわかりづらいので，ある程度長いメッセージを書きましょう。";
msg=msg+msg;
cnt=0;
scr();
// -->
</SCRIPT>

</BODY>
</HTML>
```



《写真2》ステータスバーにメッセージがスクロールして表示される

ステータスバーに文字を表示させるには，

```
status="文字列"
```

と記述します。

ステータスバーに文字を流すサンプルがリスト3，実行すると**写真2**のように表示されます。

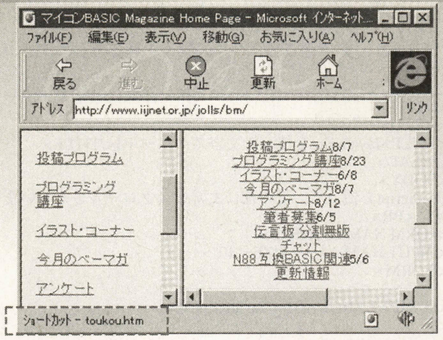
ステータスバーの使いかたを見極めよう

本来ステータスバーは，リンクにマウスカーソルを合わせたとき，リンク先のURLを表示するなど，簡単な説明表示に使われます（**写真3**）。

ステータスバーにメッセージを表示させると，前述したような説明が消えてしまい，実用的な情報が得られません。ユーザーによっては，こうしたメッセージ表示が迷惑になる場合もあるわけです。

今回紹介した作例を使うときは，本当にステータスバーで表示させる必要があるのか，もう一度確認してほしいと思います。また前回も書きましたが，JavaScriptを実行できないWWWブラウザがあることも忘れないでください。

重要なメッセージは，スクロール表示させるだけでなく，きちんと記述するようにしましょう。

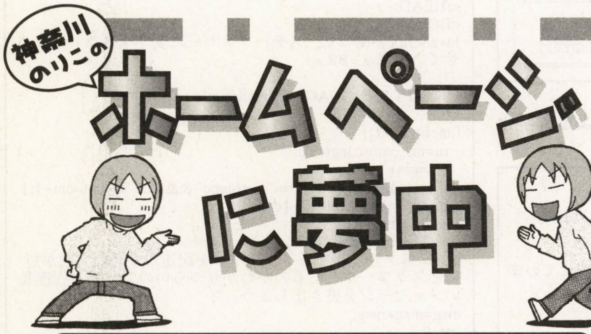


《写真3》ステータスバーは本来，リンクにマウスカーソルを合わせたときのリンク先表示などに使われる

●今回のタグのまとめ

<FORM>タグ
<FORM NAME="フォームの名前">~</FORM>
ユーザーが何かを入力するような，フォームのひとかたまりを示すタグ
今回は，JavaScriptでの表示先として使用。

<INPUT>タグ
<INPUT TYPE="text" NAME="名前" SIZE="横の長さ" VALUE="内容">
入力するための領域を作るタグ。
"TYPE=~" に指定できる種類はいくつかある。
今回テキスト文に指定。



夢中その13 チャットに挑戦するのだ！

これまで「電話代がかかる」という理由で敬遠し続けてきたチャット。

コーナーのタイトルにあるとおり，ホームページに夢中な私としては，いつまでも敬遠し続けるわけにはいかーん！と思い，今回思いきって挑戦してみました!!

まずは，チャットのあるホームページに参加。

チャットルームでは，たいてい話すテーマが決まっているようです。ゲームがメインのページならゲームに関して，プログラミングに関するページならプログラム関連の話題，といった感じです。神奈川は「マンガ」のホームページを検索してみました。

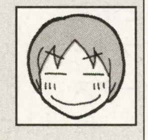
私が参加したページでは「現在の参加人数」が表示されていました。参加者がいるかチェックして自分の名前とメッセージを入力。すると，参加している人達からの返事が表示されるので，それをもとにまたメッセージを打ち込む，といった形で会話が成り立ちます。

返事を考えてキーボードを打たなければならないので，慣れないうちは他の参加者のスピードに追いつけなくて大変。ですが，掲示板と違ってすぐに返事が返ってくるのがうれしくて，やみつきになりました。

どこかのチャットで神奈川を見つけたら，ぜひ声をかけてやってくださいネ。

作者紹介 神奈川のりこ

チャットにすっかり夢中になった神奈川さん。自分のホームページにも設置を考えているようです。次回に注目！



プログラマー&クリエイターへの登竜門

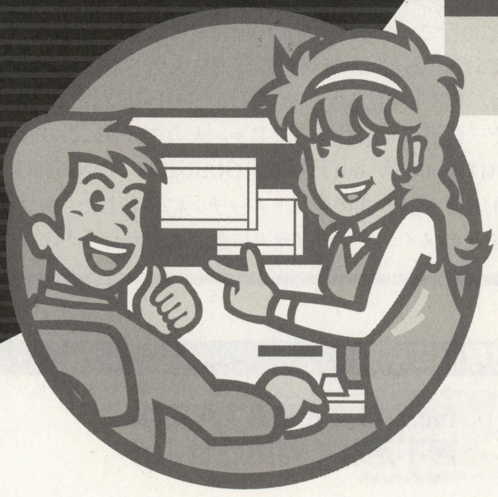
BMプログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

セガサターン
Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
PC-E500
DOS/V
Macintosh

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



ベーマガ創刊200号記念プログラム・コンテスト開催中！

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

Dr.Dの特別講座

「大学入試センター試験」練習問題編

前回の問題はどうじゃったかな？　解説しているのは基本的な命令ばかりじゃから，ぜひ覚えてほしい。基本をしっかりと身につけておけば，いろいろと応用して使うことができるぞ。すでにBASICを使いこなしている人は，パズル感覚で問題を楽しむのもいいじゃろう。

今回も先月出題した問題の解答とあわせて，BASICの命令や関数を解説していくぞ。

BM大学入試対策委員会

先月号問1解答

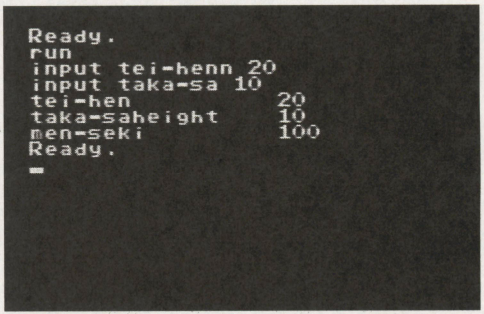
GOSUB文は，RETURN文とセットになることを忘れずに！

20行と30行で，すでに三角形の面積計算に必要な底辺と高さの入力をしておる。あとは，実際の計算式に入力した数値を当てはめるだけじゃ。リストを見ると，90行目に「S=B*H/2」という式がある。これこそ三角形の面積計算の式じゃ。入力のつぎにこの計算式を実行させればよいので，60行目には「GOSUB 90」と入るわけじゃな。

GOSUB文で計算式のサブ・ルーチンに移動したら，プログラムの流れを元のメイン・プログラムに戻さなければならん。100行目に「RETURN」と記述すれば，メイン部分である70行目に移動する。なお100行目は「RETURN 70」でもかまわんぞ。

《リスト1》先月号問1の正解プログラム・リスト

```
10 CLS
20 INPUT "底辺を入力して下さい ",B
30 INPUT "高さを入力して下さい ",H
40 PRINT "底辺 ",B
50 PRINT "高さ ",H
60 GOSUB 90
70 PRINT "面積は ",S
80 END
90 S=B*H/2
100 RETURN
```



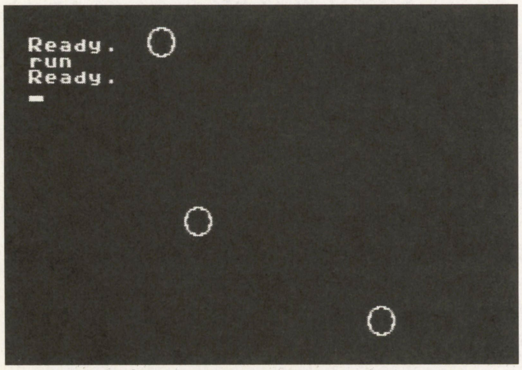
《写真1》問1の正解プログラム・リストの実行画面。数値を入力すれば三角形の面積を計算してくれる

先月号問2 解答

READ文とDATA文は過不足なく対応させよう

この問題，円を描くのに必要な，二つの変数を用意することが重要となる。中心点のX座標，Y座標のことじゃ。

プログラムを見て，READ文にDATA文と同じ数だけの変数を用意しなければならないことはわかると思う。また，変数はCIRCLE文で使っている変数と同じにしないと，円が描けなくなってしまう。よって，30行目は「READ X,Y」とするのが正解じゃ。



《写真2》円を描く位置は手持ちのパソコンで座標が異なる

さらに，重ならないように円を三つ，40行目のCIRCLE文で描かせているので，20行目のFOR文のループ回数は3回（円を描く回数）でいい。よって，20行目は「FOR i=1 TO 3」となる。

このループ中に，READ文によってDATA文から二つ読み込まれておるな。読み込まれたデータは，そのままCIRCLE文で円の中心座標として使われるので，60～80行までのDATA文中には，円の中心のX，Y座標を記述しておけばよい。

肝心の座標は，それぞれ手持ちのパソコンでプログラムを実行して，円が重ならない位置を調べて入力すればOKじゃ。

一応，リストにはサンプルの数値を入れておこう。

《リスト2》先月号問2の正解プログラム・リスト

```
10 CLS
20 FOR i=1 TO 3
30 READ X,Y
40 CIRCLE(X,Y),7
50 NEXT i
60 DATA 80,10
70 DATA 100,100
80 DATA 200,150
90 END
```

DIM文

配列という箱を用意しよう

配列とは，あらかじめ数値や文字を格納する箱を用意するための命令じゃ。BASICで配列を使用するには「DIM文」によって配列宣言をしなければならない。

このDIM文は，配列変数の添字の最大値を設定し，同時にメモリ上にその配列の領域を割り当てる。例えば

AM（5）

という配列があったとき，AMが配列変数で（5）が添字となり，5という数値が添字の最大値になるわけじゃ。

DIM文の書式は，

DIM 変数名（添字の最大値，添字の最大値，…）

となる。添字の最大値の個数は，「次元」というものを示しており，1次元から多次元まで指定することができる。添字の最大値が二つ指定してあれば，それは2次元の配列を宣言したことになる。

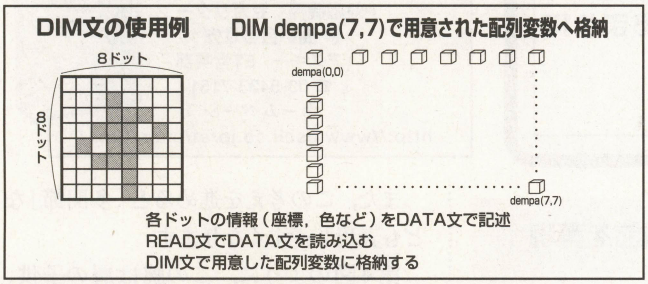
なお，この添字の最大値が10以下であれば，配列宣言をとくにする必要はない。配列を使用した時点で，最大値を10とした領域が，メモリ上に自動的に割り当てられるからじゃ。

DIM文は，ロールプレイング・ゲームでキャラクターのデータを入れて置くための変数や，ダンジョンや街のマップデータを入れて置くための変数を用意する際に使われる命令じゃ。色をどの座標に位置させるかといった，座標情報やカラー情報をあらかじめDATA文に記述しておき，READ文で読み出して，DIM文で宣言した配列変数に入れていくのじゃ。

これは，シューティング・ゲームやシミュレーション・ゲームなどでも同様の処理をしているぞ。

このDIM文を使ううえで，注意すべき点が二つある。まず，添字の最大値より大きい値を持った配列を使用しないこと。そして，すでにDIM文で配列宣言されている配列変数を，再びDIM文で宣言しないことじゃ。

この二つを守らないと，エラーになってしまうので気をつけよう。DIM文を使用したプログラム問題を用意したので，これで使いどころを覚えてほしい。



《第1図》DIM文は，ゲーム中のキャラクター・データの格納などに使われる

問1

配列AMに，つぎのようにデータを記憶するプログラムを書け

AM （1）（2）（3）（4）（5）（6）（7）

**　　　1　 2　 3　 4　 5　 6　 7**

ヒント：DIM文で配列をいくつ用意すればよいか考えてみよう

```
10 CLS
20 [    ] AM([ ])
30 FOR [    ] TO [ ]
40   AM(I)=[ ]
50 NEXT I
60 END
```

RND文

乱数を発生させてみよう

乱数とは，不規則でデタラメな数のことをいう。BASICで乱数を発生させるには，「RND」という関数を使う。乱数といっても，発生する値は0～1までの間（0以上1未満）に限られておる（任意の範囲の整数で発生できるBASICもある）。

この関数の正式な書式は

RND（n）

となり，nの値が正（+）のときは，0以上1未満の乱数が発生する。負（－）ならば，乱数係列（乱数の並びかた）を指定された数で初期化することになる。この場合，発生する数値同士で関連性はないものの，どんな数値が発生するか決まっているということじゃ。

プログラムでは，一度乱数を発生させると，あとは実行するたびに同じ数値を乱数として発生させてしまう（第2図）。例えば，

RND（1）

とすると，同じ数が同じ順番で発生される。

この関数をゲームのプログラムに応用すれば，面白いプログラムが書けると思うぞ。たとえば，これから示すような問題じゃ。

> **プログラムでRND文を実行**
> 0.1，0.5，0.3，0.04　　…乱数が発生
>
> **もう一度RND文を実行**
> 0.1，0.5，0.3，0.04　　…先ほどと同じ数値が提示されてしまう

《第2図》RND文では発生させた乱数が固定されてしまう。違う数値を求めるには，毎回違う数で乱数係列を初期化する必要がある

問2

パソコンが発生した数と，こちらが入力した数とが合っていれば「アタリ」，合っていなければ「ハズレ」と表示する簡単な数当てゲームのプログラムを書け。

ヒント：パソコンが発生する数を，乱数で発生させます。そのときに乱数の発生にTIME関数を使用することにします。TIME関数とは，パソコンの時計機能の値を与えるもので，1／60秒ごとに1ずつ値が増えていく関数です。

```
10 CLS
20 A=INT ([  ](-TIME)*10)
30 INPUT "0～9までの数を1つ入れて下さい",B
40 IF [    ] THEN PRINT "アタリです" ELSE PRINT"ハズレです"
50 END
```

ポリゴンを使ったゲームがキミの手で制作できる！

GAME BASIC for SEGASATURNでゲームを作ろう！

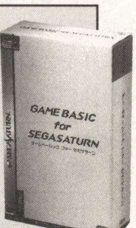
CG Illustration●Tutomu Osada

第4回 オブジェクト同士の微妙な関係

TEXT＆PROGRAMMING
山崎 寛

オブジェクトの設定で重要なのが，動きの連動性です。車のボディを形成するオブジェクトが動いても，それに従ってタイヤも動かなければ意味がありません。しかし，動作のたびに各オブジェクトの動きを設定していたのでは，あまりにも面倒です。

今回は，動きの連動について考えてみましょう。



使用ソフト
GAME BASIC for SEGASATURN
価格12,800円
対応機種：セガサターン
問い合わせ先
アスキー ET営業部
☎03-5433-7151
ホームページ
http://www.ascii.co.jp/et/main.html

衝撃の事実！？ ポリゴンに家族がいた？

『GAME BASIC for SEGASATURN』では，オブジェクトに家族関係を持たせることができます。

例えば，5番のオブジェクトに対して「今日からおまえは2番のオブジェクトの子供だ」というと，5番のオブジェクトは文句も言わず，おとなしく2番の子供になってくれます。その後は，親である2番の動きに従うのです。5番が動けばくっついていき，向きを変えれば同じように向きを変更します（第1図）。

家族関係で多関節を再現

このような家族関係を持たせれば，複数オブジェクトの階層的な管理が可能になります（第2図）。

腕や足を別オブジェクトにしているキャラクターなら，「腕や足は胴体の子供」として設定することで，胴体を動かすだけで他のパーツも一緒に移動してくれるのです（第3図）。

家族関係がないと，いちいちすべてのオブジェクトに動作の指定をしなければならず，非常に面倒です。

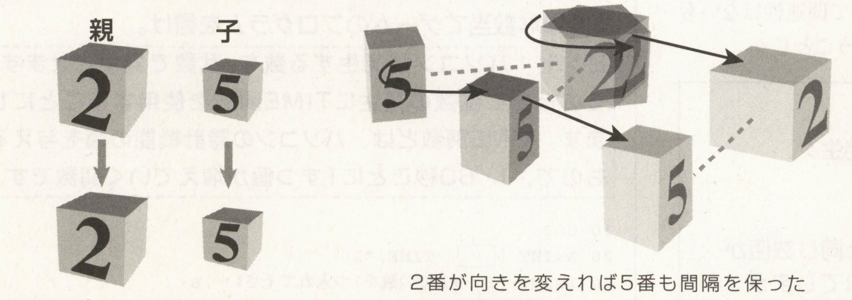
また，この考えを進めると「多関節」なども表現しやすくなります。

第4図のように，二の腕は肩の子供，一の腕は二の腕の子供，手首は一の腕の子供といった具合に親子関係を持たせたとします。肩を回転させればその子供である二の腕が回転し，さらには二の腕の子供である一の腕も同じようについてきて…という具合に，もととなる関節の動きにそれぞれがくっついてくるので，動作設定がやりやすくなるのです。

まずは親子関係からはじめよう

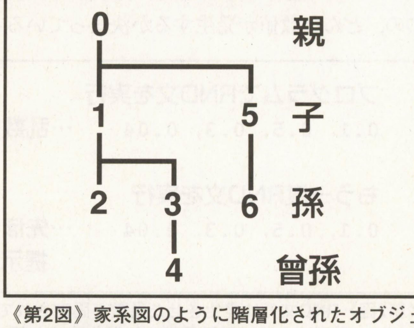
では，実際にオブジェクトの親子関係

オブジェクトの親子関係（5番が2番の子供の場合）

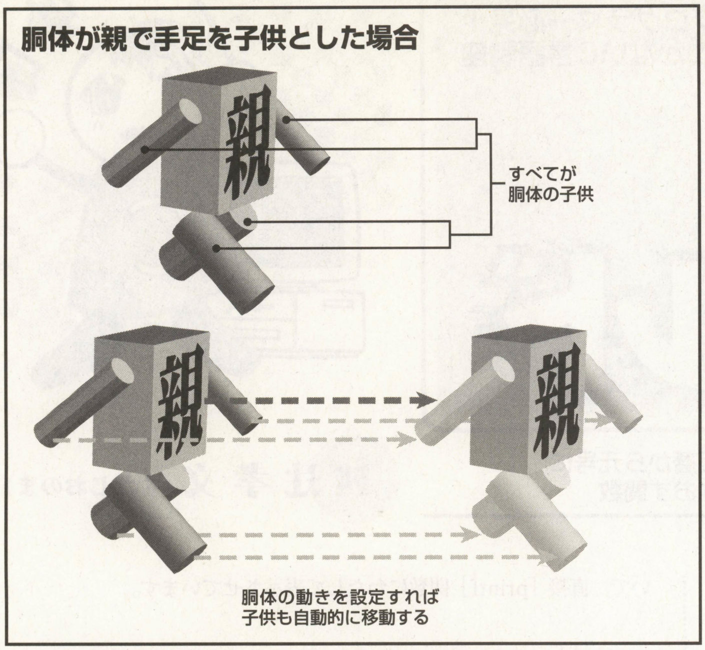


《第1図》子供のオブジェクトは，親の動きにくっついていく

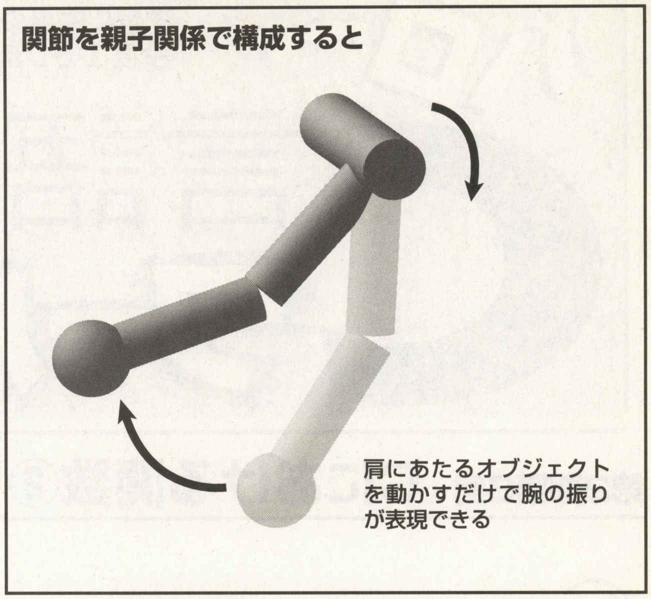
オブジェクトの階層管理



《第2図》家系図のように階層化されたオブジェクトの関係。0番が大もととなる



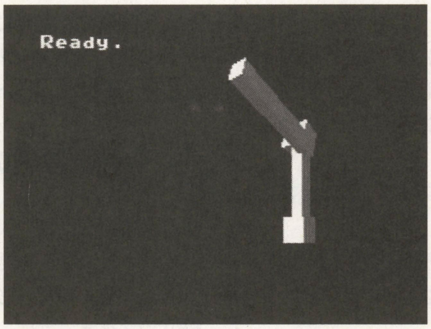
《第3図》複数のオブジェクトを一緒に扱う場合，いっぺんに動かせる



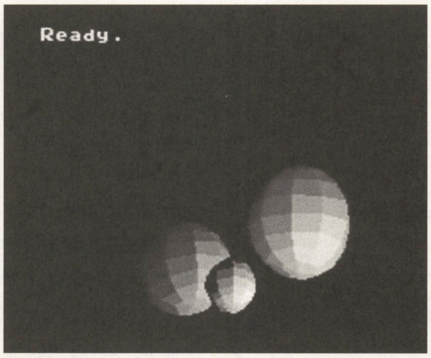
《第4図》家族関係で，多関節も楽に作ることができる

《リスト1》親子関係でオブジェクトを管理したサンプル・リスト

```
100 SCREEN 0
110 SETPFONT 1,4,(.5,.5,.5)
120 SETPFONT 2,13,(1,1,1,0,-30,0)
130 SETPFONT 3,4,(.5,.5,.5)
140 SETPFONT 4,13,(1,1,1,0,-30,0)
150 '親子関係の設定
160 OBJLINK 2,1
170 OBJLINK 3,2
180 OBJLINK 4,3
190 '
200 OBJPOS 3,0,-60,0
210 '
220 OBJTURN 1,,.0005
230 OBJTURN 3,.001
240 END
```



《写真1》リスト1の実行画面。オブジェクトがつながっていることがわかる



《写真2》リスト2の実行画面。自転以外の動きは，中心の大きな球体によって引き出されている

《リスト2》球を親子関係にして，回転させるプログラム・リスト

```
100 SCREEN
110 '
120 SETVERTEX,72
130 FOR I=0 TO 8
140   Z=COS(3.14/8*I)*20
150   RR=SIN(3.14/8*I)*20
160   FOR J=0 TO 7
170     X=COS(3.14/4*J)*RR:Y=SIN(3.14/4*J)*RR
180     SETVERTEX (X,Z,Y)
190   NEXT J
200 NEXT I
210 '
220 SETPOLYGON,64,0
230 FOR I=0 TO 7
240   FOR J=0 TO 7
250         P1=I*8+J:P2=I*8+((J+1) AND
7):P3=P1+8:P4=P2+8
260     SETPOLYGON,(P1,P2,P4,P3)
270   NEXT J
280 NEXT I
290 '
300 SETATR,64,(4,0,2,0,RGB(20,5,0),72)
310 SETATR,64,(4,0,2,0,RGB(5,5,20),72)
320 SETATR,64,(4,0,2,0,RGB(10,10,10),72)
330 OBJTYPE 1,4
340 OBJATR 1,0,0
350 OBJTYPE 2,4
360 OBJATR 2,0,1
370 OBJTYPE 3,4
380 OBJATR 3,0,2
390 OBJ(2,20)=1
400 OBJ(3,20)=2
410 OBJZOOM 1,2,2,2:OBJZOOM 3,.5,.5,.5
420 OBJ(2,4)=-100
430 OBJ(3,4)=-30
440 OBJTURN 1,,.0005
450 OBJTURN 2,,.001
460 '
470 CAMERA (-50,-50,-200) TO 1
```

を指定してみましょう。指定する際は

OBJLINK 子供にしたいオブジェクト番号，親にしたいオブジェクト番号

とするか，

OBJ（子供にしたいオブジェクト番号，20）=親にしたいオブジェクト番号

と記述します。

リスト1で，4個のオブジェクトを親子の関係でつなげてみました。この場合1番が親となり，2番が子供，3番が孫，4番が曾孫となっています。1番を動かすことで，残り三つすべてのオブジェクトが動くことになります（**写真1**）。

離れていても親子関係は設定できる

また，親子として設定するオブジェクトは，何も接触している必要はありません。遠く離れたオブジェクト同士を，親子関係でつなぐこともできます。

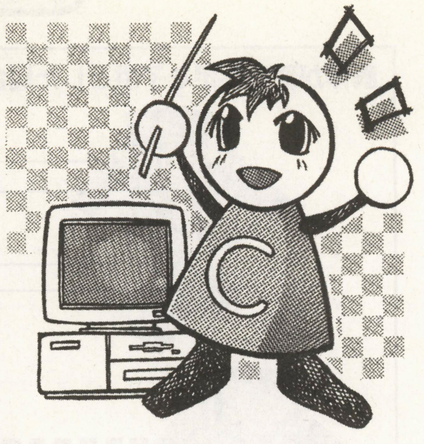
リスト2では，球体のオブジェクトをある程度離れた状態で，親子関係として設定しています。

実行すると，青や灰色の球体が円を描くように動きますが，これはオブジェクトの座標を変化させているわけではありません（**写真2**）。親オブジェクトの回転に従って動いているため，結果として円を描くような動作をしているのです。

このように，オブジェクトの親子の関係をうまく使うことで，動きを手軽に作成できるわけです。ではまた来月！

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかないC言語講座

ハローC言語ワールド



第2部第8回 Cにおける関数② 西暦から元号になおす関数

四辻孝文（すたじおのま）

前回のおさらいを，差を返す関数で

さて，今回は「関数」について，もうちょっとくわしく説明していこうと思います。

まずは，前回のおさらい。関数というのは基本的には「なにか値をわたすと，それによって決まった値を返すもの」でしたね。このときにわたす値のことを「引数」（ひきすう），関数から返されてくる値のことを「戻り値」と呼びました。

ためしに，「二つの変数の差を返す関数」を作ってみます。関数名は「sa」とでもしましょうか。

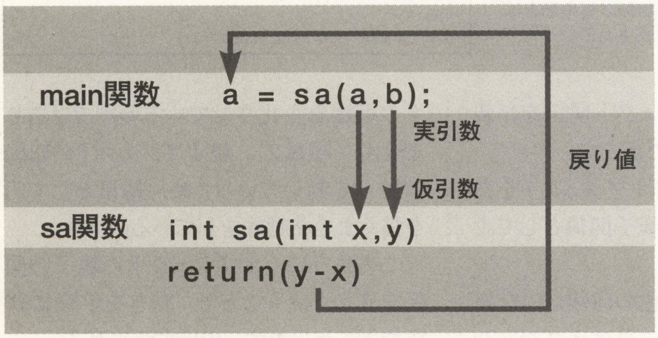
「main」関数でこれから作る「sa」関数を呼び出します。「main」関数のほうは値のセットと結果の表示だけでいいので，

```
#include<stdio.h>

void main(){
    int a,b;

    a=19;
    b=98;

    printf("%dと%dの差は%dだにょ¥n",a,b,sa(a,b));
}
```

とでもしておきます。このプログラムでは，戻り値を変数に代入しないで，直接「printf」関数にわたして表示させています。

```
sa(a,b)
```

という部分で，実際に関数を呼び出しています。関数名のうしろのカッコの中が，「関数にわたす値」の「引数」です。呼び出す側の引数のことは「実引数」というんでしたね（第1図）。



《第1図》引数と戻り値の流れ

関数側の処理

差を求めるには，大きいほうの値から小さいほうの値を引けばいいだけですね。これを戻り値として返せばいいわけです。

関数も型を宣言します。これは戻り値の変数型になるんでした。関数の宣言部は

関数の型 関数名（仮引数・・・）

という形でしたね。戻り値，引数とも「int」型にして，「sa」関数の引数名を「x」と「y」にすると，関数の宣言部は

```
int sa(int x,y)
```

となります。

この関数が呼び出されるときに，実引数としてわたされた値が，仮引数に入ってくるわけです。この場合，「main」関数の変数「a」の値が「sa」関数の「x」に，「b」の値が「y」にわたされてくることになります。この引数「x」と「y」二つの値の差を戻り値とすればいいので，「sa」関数は

```
int sa(int x,y){
        if(x>y)
                return(x-y);
        else
                return(y-x);
}
```

こんな感じになりますね。

もう少し「意味のある関数」を作ろうよ

さて，前回から「合計を求める関数」だの，「差を求める関数」だのと，なんだか関数にする意味がないものばかり作っているような気がしますが……，まぁ説明のための簡単な例ということで，理解してください。

それでは，もう少し「意味のある」関数を作ってみましょうか。

西暦から元号になおす関数

西暦から，元号になおすという関数を作ってみます。たとえば“1976”という値をわたすと，“昭和51年”を返すようなものです。でも，C言語で変数に文字列を格納する方法はまだ説明していないので，戻り値は数値型にしなくてはいけません。

ここで思いつくのが，元号の部分を数字で表す方法です。たとえば，明治は0，大正は1……というように，元号の部分と，何年という部分を分ける方法です。

しかし，関数からの戻り値は一つの値しか返すことができません。いま考えたように，元号の部分・何年の部分と二つの値を返すことはできないんです。

つまり，この二つの値を一つにまとめる方法を考えなければいけないわけですね。

元号＋何年をひとつにまとめるには

この二つの値の取りうる範囲を考えてみます。まずは元号の部分。これから作る関数では明治以降の元号のみ扱うことにします。それ以前に対応させようとなると大変ですからね。この場合，今のところ「明治」「大正」「昭和」「平成」の4種類しかありません。年号の部分は，いちばん長く続いたのが昭和ですから，64までの範囲ですね。これだと元号は1桁，何年かというのも2桁で表現できますね。100の位で元号を，10の位と1の位で何年かを表せば，二つの値をひとつにまとめられることになります。

元号の表しかたは，明治から順に0,1,2…と，元号が変わるたびに数字が増えていくようにします。これだと，元号と100の位の値との対応は第1表のようになります。あとの10と1の位で何年かを表すので，たとえば「昭和51年」は251，「平成10年」は「310」と表せます。1は「明治元年」になりますね。

《第1表》元号と100の位の値との対応表

元号	100の位の値
明治	0
大正	1
昭和	2
平成	3

これを使うと西暦・元号の相互変換が可能になる

いま考えた方法だと，元号を使って表す場合，値は少なくとも1000より小さくなりますね。「平成99年」だとしても「499」ですからね。

ここでピンときた人はなかなかです。これを使うと，一つの関数で西暦と元号との相互変換ができる関数を作ることができます。つまり引数として与えられた値が1000未満なら，元号で表したものとみなし西暦で返すようにします。1000以上なら西暦だとみなして，元号表記の値を返すようにすれば，西暦・元号の相互変換が可能なわけですね。

関数の仕様は

戻り値，引数の型は「int」型で問題なさそうです。ここまで考えた関数の仕様は，

「引数の値が1000未満だった場合，100の位が元号を表しているとみなし，それに対応する西暦を戻り値として返す。引数の値が1000以上だった場合，その値は西暦を表しているとみなして対応する値を，100の位が元号，10と1の位が何年かを表している形で返す」

となりますね。

実際に関数を作る

それでは実際に関数を作ってみましょう。関数名は「ad2jp」，仮引数名は「year」としますね。これで，関数の宣言部は

```
int ad2jp(int year)
```

となります。

関数の中は大きく二つの処理にわかれます。ひとつは「西暦表記→元号表記」の処理，もうひとつが「元号表記→西暦表記」の処理です。この二つのどちらの処理を行なうかは，引数の値が1000以上か1000未満かで判断すればいいんでしたね。つまりこの関数は

```
if(year>1000){
    西暦表記→元号表記の処理
    return(元号表記);
}
else{
    元号表記→西暦表記の処理
    return(西暦表記);
}
```

という構造になるわけです。

西暦表記→元号表記

西暦から元号に直す（その逆もあり）には，各元号の元年が西暦だと何年になるのかがわからないと，変換することができませんね。これを第2表にまとめました。プログラムではこのデータをもとに変換することになるので，これは配列変数に入れておきます。配列変数の名前は「gannen」とすることにしましょう。

《第2表》各元号の元年の西暦

元号	元年の西暦
明治	1868
大正	1912
昭和	1926
平成	1989

この前，配列変数についてやったときには説明しませんでしたけど，配列変数も普通の変数のように，宣言と同時に初期化することができます。どうするかというと，各要素の値をカンマで区切ったものを中カッコで囲い，これを代入します。この場合

```
int gannen[5]={1868,1912,1926,1989,9999};
```

とすると，gannen[0]には1868が，gannen[1]には1912が，というように値が初期化されます。最後に9999を入れているのは，プログラムの処理の関係です。この値の意味はプログラムを組んでいく段階でわかると思います。

どの元号か調べる

次に，引数として与えられた値（これは西暦を表していますね）が，

元号表記にするとどの元号にあたるかを調べます。

各元号の範囲は，たとえば「gannen[0]」で元年が設定してある明治ならば，西暦を「y」とすると「gannen[0]≦y＜gannen[1]」の範囲です。逆にこの範囲に収まるならば，その西暦に対応する元号は明治になるわけです。

つまり，西暦に対して「gannen[n]≦y＜gannen[n+1]」のどの位置に収まるかを調べていけば，対応する元号が何かわかるわけですね。

プログラムは

```
for(i=0;;i++)
        if(year<gannen[i]){
                i-=1;
                break;
        }
```

こうなります。おや？「for」の継続条件がないですね。こうすることで，この「for」は「break」を使わないと終わらなくなります。この「for」ループでは毎回，変数「i」が1ずつ大きくなっていきますね。

「for」の中で，引数（西暦）が「gannen[i]」よりも小さい場合，「break」でこのループを強制的に抜けています。抜けた時点での変数「i」の値が元号を表していることになります。「gannen[i]」よりも大きい場合は，次のループに入りますね。実際にどういう処理なのかは，第2図を見てください。

「i」の値	「if」の処理 (gannen[i]>year)	1998	1900	i-1
0	1868>year			
1	1912>year		→	0
2	1926>year			
3	1989>year			
4	9999>year	→		3

《第2図》どの元号か調べる処理の流れ

何年か調べる

元号がわかったら，今度は何年か調べます。これは簡単ですね。引数から調べた元号の元年を引いて，1を足せばOKです。なんで1を足すのかっていうと，たとえば1926年なら昭和元年ですよね，それなのに1を足さないと「1926-1926」で昭和0年になっちゃいます。つまり実際にはひとつ前の元号の最終年を引く必要があるんですね。1引いたものを引くのも，1足すのも同じですから，ここでは1を足すことにします。

さっきのプログラムの後では，変数「i」に元号が入っているはずですね。ここで調べる「何年」という値に，「i」を100倍して足したものを戻り値にします。

```
return(year-gannen[i]+1+i*100);
```

で西暦表記から元号表記への変換ができたことになりましたね。

元号表記→西暦表記

今度は逆に，元号表記で表されたものを西暦に直す部分です。とは言っても，さっきの処理が理解できれば，結構簡単ですよ。

まず，「元号＋何年」という形をわける処理が必要です。昭和51年「251」を，2と51に分ける処理です。これは一見すると，むずかしそうですが，わかってしまえばなんてことはありません。100の位を取り出すには，100で割ってその整数部を見ればいいだけなんです。251を100で割ると2.51ですね。これを「int」にキャストすることで小数点以下をカットすれば，上手く100の位が抜き出せます。

残った10と1の位は，もとの値から今抜き出した100の位の値を100倍して引いてやれば求まりますね。抜き出した100の位の値を変数「gengou」に，10と1の位の値を「nannen」に入れておくとした場合，

```
gengou=(int)(year/100);
nannen=year-gengou*100;
```

とすればいいですね。

この二つがわかれば，西暦に直すのは簡単です。

```
gannen[gengou]+nannen-1
```

で西暦がわかります。さっき1足したのとは逆に，今度は1引く必要があります。

変数「nannen」のほうは，別になくても構いませんね。最終的には

```
return(gannen[gengou]+year-gengou*100-1);
```

とすればよさそうです。

関数にまとめる

これで西暦表記と元号表記の相互変換ができたことになります。それでは，この二つの処理を一つの関数にまとめましょうか。

二つの処理のどちらを行なうかは，引数の値が1000以上か未満かでわければいいんでしたね。しかし，じつはその前にやっておかなければいけないことがあるのです。それは引数の範囲チェックです。

この関数では明治以前のデータは持っていないので，西暦で1000年から1867年までは，うまく元号表記に直せません。この場合の処理を追っていくと，引数の値がそのまま戻り値になるのがわかります。これは「バグ」というよりは，プログラムの仕様なのでそのままにしておいても問題はないでしょう。

問題になるのは引数の値が10000以上の場合です。この場合には引数が西暦だと判断されて，元号表記に直そうとしますね。でも，変数「gannen[]」を参照していって元号を調べようと思っても，引数より小さい値が「gannen[]」に見つからずに，配列変数として宣言されている範囲をはみ出して参照してしまいます。

そんなわけで，関数の最初のところで，引数の範囲チェックをすることにします。もし，ここで範囲外だった場合には，−1を戻り値として，関数から抜けることにします。

これで関数ができましたね。

```
int ad2jp(int year){
        int i,gengou,gannen[5]={1868,1912,1926,1989,9999};

        if(year<0||10000<=year)
                return(-1);

        if(year>1000){
                for(i=0;;i++)
                if(year<gannen[i]){
```

```
			i-=1;
			break;
		}
		return(year-gannen[i]+1+i*100);
	}
	else{
		gengou=(int)(year/100);
		return(gannen[gengou]+year-gengou*100-1);
	}
}
```

ちゃんと動くか実験

さて，今作った関数が本当に動作するか実験してみましょう。

```
void main(){
	printf("%d¥n",ad2jp(1998));
}
```

とすると，310が表示されました。3は平成ですから「平成10年」，ちゃんと動いてますね。

今度は

```
void main(){
	printf("%d¥n",ad2jp(310));
}
```

としてみます。ちゃんと1998と表示されました。うまく動作しているみたいですね。

せっかくだから，表示用の関数も作ってみる

この関数では，元号が数字で表されるため，知らない人には戻り値を見てもそれが元号表記で表されている年号だとはわかりませんね。

そんなわけで，せっかくだから，310をわたすと「平成10年」と表示する関数も作ってみます。この関数についてはくわしく説明はしません。むずかしいことは何もやっていないので，解析してみるのもいいかもしれませんね。

```
void dispjp(int jpye){
	int gengou;

	gengou=(int)(jpye/100);

	switch(gengou){
		case 0:		printf("明治");
				break;
		case 1:		printf("大正");
				break;
		case 2:		printf("昭和");
				break;
		case 3:		printf("平成");
				break;
	}
	printf("%d2年",jpye-gengou*100);
}
```

これで，実際のプログラム・リストは

```
#include <stdio.h>

void main(){
	int y=1998;

	printf("%d年は",y);
	dispjp(ad2jp(y));
	printf("だね☆¥n");
}

void dispjp(int jpye){
	int gengou;

	gengou=(int)(jpye/100);
	switch(gengou){
		case 0:		printf("明治");
				break;
		case 1:		printf("大正");
				break;
		case 2:		printf("昭和");
				break;
		case 3:		printf("平成");
				break;
	}
	printf("%d年",jpye-gengou*100);
}

int ad2jp(int year){
	int i,gengou,gannen[5]={1868,1912,1926,1989,9999};
	if (year<0||10000<=year)
		return(-1);

	if (year>1000){
		for (i=0;;i++)
		if (year<gannen[i]){
			i-=1;
			break;
		}
		return(year-gannen[i]+1+i*100);
	}
	else{
		gengou=(int)(year/100);
		return(gannen[gengou]+year-gengou*100-1);
	}
}
```

となりました。

このプログラムを実行すると

1998年は平成10ねんだね☆

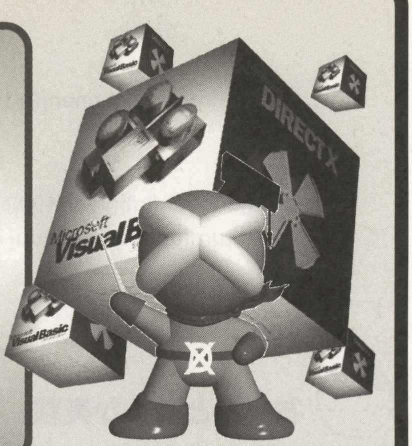
と表示されます。

大好評につき連載延長決定！

マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

Visual Basicによる

Direct X（ダイレクト エックス）プログラミング入門



CG Illustration●Mekamaki

第8回 DirectAnimationにおける“イベント”の活用法

Windows98にも標準搭載されているマルチメディア技術“DirectX”。先月までは，3Dプログラミングを紹介してきました。今月はちょっと趣向を変えて，“イベント”の紹介をしたいと思います。イベントは，Windowsプログラミングの中でも基本となる重要な概念ですから，しっかり把握してください。

TEXT&PROGRAMMING
Visual Basicサポートグループ 平井昌人

平井昌人 (Masato Hirai)
Profile

横浜市生まれ。元N88-BASICユーザー。Quick Basic, MS-BASICのサポート・エンジニアとしてマイクロソフトに入社。現在，Visual Basicのデータベース関連を中心に，サポート業務に従事。そのかたわら，DirectXなどマルチメディア・テクノロジーの布教活動にはげんでいる。

イベントを使えばこんなことができるようになる！

今回は，DirectAnimation（ダイレクトアニメーション）*1における“イベント”の処理について紹介します。

イベントとは，Windows上で起こる“できごと”を意味します。たとえば，

●マウスが動いた
●キーボードが押された
●ウィンドウが開いた
●指定時間がたった

などということが該当します。つまり，Windowsで起きている，ありとあらゆるできごとはイベントといえるのです。

これまで，この連載で紹介してきたサンプルは，すべてプログラムの中で動き／変化を定義して，アニメーションさせています。さらにイベントを使うことによって，DirectAnimationのプログラムも単純で直線的な動きから進歩することになります。つまり，ユーザーの操作に対応した，複雑で多彩な動きや変化を組み込むことができ，プログラミングで表現できる幅が広がるわけです。

具体的に，イベントを使うことで可能になる実例をあげると，

●マウスをクリックすると，物体の色が変わる
●カーソル移動キーを押すと，キャラクターがその方向に動く
●[＋][－]キーで，物体の移動速度が増減する
●指定した時間がたつと，物体が消える

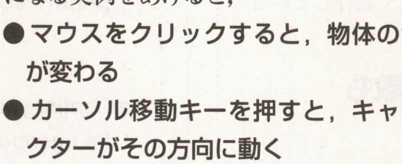
などということが可能になります。

当然ながら，このイベントの概念は3Dプログラミングだけに限らず，DirectAnimation全般で利用することができます。

DirectAnimationとは？ *1

Technical Column

DirectXには，さまざまな種類がある。たとえば，2Dグラフィックスの高速描画を実現する『DirectDraw（ダイレクトドロー）』や，オーディオ・ミキシングなどを担当する『DirectSound（ダイレクトサウンド）』，そして3Dグラフィックスを描画する『Direct 3D』など，分野により機能がわけられているのだ。その中でもDirectAnimationは，2D／3Dグラフィックス，サウンド，映像などを総合的にサポートする，高レベルな命令を提供している。この連載では，DirectAnimationを使って，さまざまなサンプルを紹介している。



▲DirectAnimationを使って，この連載で紹介してきたサンプル。文字やグラフィックスが動きまわる

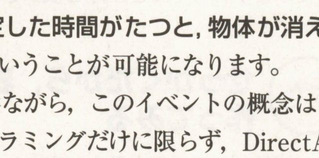
VBScriptとは？ *2

Technical Column

IE3.0以降で動作するプログラミング言語。VBと下位互換性がある。

VBScriptのプログラムは，HTMLコード内に埋め込んで使用する。IEでそのHTMLをアクセスすると，組み込まれたVBScriptのプログラムが自動的に実行されることになる。

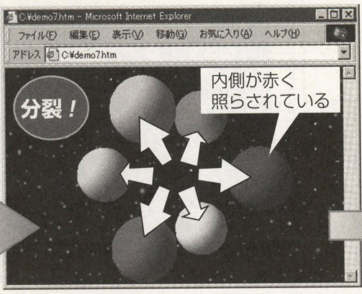
基本的に『JavaScript（ジャバスクリプト）』も考えかたは同じで，このようなスクリプトを利用することにより，従来静的なデータを表示するだけだったWeb（ウェブ）ブラウザが，ダイナミックなプログラムの実行環境に変化するわけだ。VBScriptはIEでしか動作しないため，公共性からいうとJava Scriptのほうが高いかもしれない。



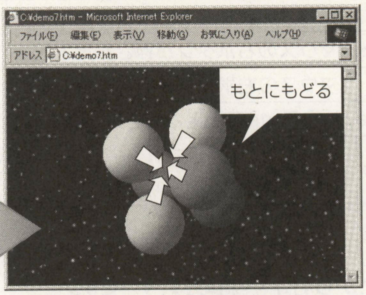
▲言語とWebブラウザの関係

今回のサンプルはすごいぞ！

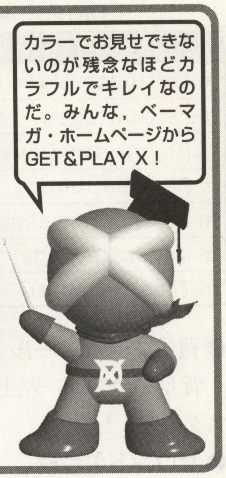
《写真1》白黒の物体が画面中央でゆっくりとまわっている



《写真2》マウスを右クリックすると，破裂するように分裂！



《写真3》そしてまた画面中央にもどってくる。写真1～写真3を繰り返す



サンプルはIE4があればすぐに実行できる！

今回紹介するサンプル・プログラムは，『Microsoft Visual Basic Script（マイクロソフト ビジュアル ベーシック スクリプト）*2（以下VBScriptと略）』による，HTMLをベースにしています。『Microsoft Internet Explorer（インターネット エクスプローラ） 4.01（以下IE4と略）』とテキスト・エディタさえあれば，誰でも簡単に実行することができます。

VBScriptのソースコードは，リスト1のようになります。入力方法をよく読んで，あなたのパソコンで実行のようすをためしてみてください。

実行結果は，**写真1**のようになります。はじめは，3D描画された6個の白いボールが，画面中央でくっついた状態で回転しています。

このサンプルは，つぎの動作をさせることができます。

●ボールの色の変化

それぞれのボールをマウスで左クリックすると，そのボールの色が変化します。

●ボールの移動

画面上をマウスで右クリックすると，中央に集まっていた6個のボールは，**写真2**，**写真3**のようにそれぞれ外側に向かって離れていき，また中央に集まってきます。そして，このときに爆発音も鳴ります。

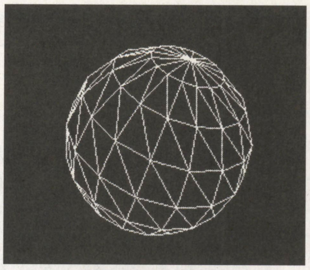
《リスト1》DirectAnimationのイベントを使ったサンプル・プログラム・リスト（VBScript用）

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=BLACK TEXT=LIME LEFTMARGIN="0", TOPMARGIN="0">
<OBJECT ID="DAControl"
  STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D">
</OBJECT>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

  Const SND_SEC = 4                       '爆発音４秒             '↑
  Const ZOOM = 30                         'スケール１／３０倍     '|①
  Dim m                                                           '↓

  Sub Window_OnLoad()
    Dim balls(5)                                                  '↑
    Dim lights(2)                                                 '|②
    Set m = DAControl.MeterLibrary                                '↓
    'モデルデータ「球体 = ボール」のロード
    Set mesh = m.ImportGeometry("sphere.wrl")                     '←③
    '球体の複製と配色の設定
    Set balls(0) = AddColor(mesh, m.Red)          '赤             '←④
    Set balls(1) = AddColor(mesh, m.Magenta)      '紫             '↑
    Set balls(2) = AddColor(mesh, m.Yellow)       '黄             '|
    Set balls(3) = AddColor(mesh, m.Green)        '緑             '|⑤
    Set balls(4) = AddColor(mesh, m.Cyan)         '水             '|
    Set balls(5) = AddColor(mesh, m.Blue)         '青             '↓
    '球体の初期位置と動作の設定
    '  数値の初期化
    Set n0 = m.DANumber(0)                                        '↑
    Set numA = m.SlowInSlowOut(0.5, 2, SND_SEC / 2, 1)            '|
    Set numB = m.SlowInSlowOut(2, 0.5, SND_SEC / 2, 1)            '|
    Set inc = m.Sequence(numA, numB)                              '|⑥
    Set numA = m.SlowInSlowOut(-0.5, -2, SND_SEC / 2, 1)          '|
    Set numB = m.SlowInSlowOut(-2, -0.5, SND_SEC / 2, 1)          '|
    Set dec = m.Sequence(numA, numB)                              '↓
    '  前
    Set trn = AddTran(m.Translate3(0, 0, 0.5), m.Translate3Anim(n0, n0, inc))    '←⑦
    Set balls(0) = balls(0).Transform(trn)                        '←⑧
    '  奥・上・下・右・左
    Set trn = AddTran(m.Translate3(0, 0, -0.5), m.Translate3Anim(n0, n0, dec))   '↑
    Set balls(1) = balls(1).Transform(trn)                        '|
    Set trn = AddTran(m.Translate3(0, 0.5, 0), m.Translate3Anim(n0, inc, n0))    '|
    Set balls(2) = balls(2).Transform(trn)                        '|
    Set trn = AddTran(m.Translate3(0, -0.5, 0), m.Translate3Anim(n0, dec, n0))   '|⑨
    Set balls(3) = balls(3).Transform(trn)                        '|
    Set trn = AddTran(m.Translate3(0.5, 0, 0), m.Translate3Anim(inc, n0, n0))    '|
    Set balls(4) = balls(4).Transform(trn)                        '|
    Set trn = AddTran(m.Translate3(-0.5, 0, 0), m.Translate3Anim(dec, n0, n0))   '|
    Set balls(5) = balls(5).Transform(trn)                        '↓
    '６個の球体の合成と全体の回転の定義
    Set ball = m.UnionGeometryArray(balls)                        '←⑩
    Set trnA = m.Rotate3RateDegrees(m.Vector3(1, 0, 0), 30)       '↑
    Set trnB = m.Rotate3RateDegrees(m.Vector3(0, 1, 1), 45)       '|⑪
    Set ball = ball.Transform(m.Compose3(trnA, trnB))             '↓
    'ライトの設置
    Set lights(0) = m.AmbientLight.LightColor(m.ColorRgb(0.3, 0.3, 0.3))   '←⑫
    Set lights(1) = m.PointLight.LightColor(m.Red)                '←⑬
    Set lights(2) = m.DirectionalLight.LightColor(m.White)        '↑
    Set trnA = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -45)                  '|
    Set trnB = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, -45)                  '|⑭
    Set lights(2) = lights(2).Transform(m.Compose3(trnA, trnB))   '↓
    Set light = m.UnionGeometryArray(lights)                      '←⑮
    'カメラの設置とレンダリング
    Set camera = m.PerspectiveCamera(8, 7)                        '↑
    Set camera = camera.Transform(m.Scale3(ZOOM, ZOOM, 1))        '|⑯
    Set geoimg = m.UnionGeometry(ball, light).Render(camera)      '↓
    '背景のスクロール
    Set bakimg = m.ImportImage("stars.jpg").Tile                  '↑⑰
    Set bakimg = bakimg.Transform(m.Translate2Rate(0.005, -0.005))   '↓
    'サウンドの合成(ミキシング)
    Set snd = m.ImportSound("circus.mid").Sound.Loop              '←⑱
    Set sd1 = m.Silence                                           '↑
    Set sd2 = m.ImportSound("bangblow.wav").Sound                 '↑
    Set bom = CreateObject("DirectAnimation.DASound")             '|⑲
    bom.Init m.Until(sd1, m.RightButtonDown, m.Until(sd2, m.Timer(SND_SEC), bom))  '↓
    'コントロールにオブジェクトをセット
    DAControl.Image = m.Overlay(geoimg, bakimg)                   '↑
    DAControl.Sound = m.Mix(snd, bom)                             '|⑳
    DAControl.Start                                               '↓
    'コントロールの初期サイズ設定
    Call Window_OnResize()
  End Sub

  'マウスの左クリックで色を変化させるためのプロシージャ
  Function AddColor(geo, def)
    Set pik = geo.Pickable()
    Set evt = m.AndEvent(m.LeftButtonDown, pik.PickEvent)
    Set col = CreateObject("DirectAnimation.DAColor")
    col.Init m.Until(m.White, evt, m.Until(def, evt, col))
    Set AddColor = pik.Geometry.DiffuseColor(col)
  End Function

  'マウスの右クリックで動作させるためのプロシージャ
  Function AddTran(pos, mov)
    Set trn = CreateObject("DirectAnimation.DATransform3")
    trn.Init m.Until(pos, m.RightButtonDown, m.Until(mov, m.Timer(SND_SEC), trn))
    Set AddTran = trn
  End Function


  Sub Window_OnResize()
    'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
    On Error Resume Next
    DAControl.Width = Document.Body.ClientWidth
    DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
  End Sub

</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

《第1表》DAEventオブジェクトを返すプロパティ

プロパティ名	状態
m.LeftButtonDown	マウスの左ボタンが押されたとき
m.LeftButtonUp	マウスの左ボタンが離されたとき
m.RightButtonDown	マウスの右ボタンが押されたとき
m.RightButtonUp	マウスの右ボタンが離されたとき
m.KeyDown(keyCode)	keyCodeで指定されるキーが押されたとき
m.KeyUp(keyCode)	keyCodeで指定されるキーが離されたとき
m.Timer(timeout)	timeoutで指定された秒数が経過したとき

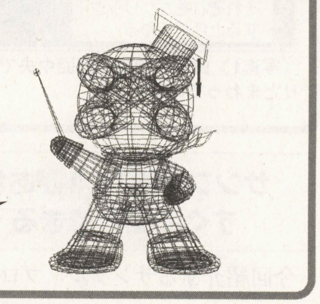
半径0.5mの球体のモデルデータを作ろう！



《第1図》今回作る球体は，このようなポリゴンで形成されている

《リスト2》球体のVRMLファイル“sphere.wrl”

```
#VRML V1.0 ascii
#球(sphere.wrl)
Separator {
  Sphere {
    radius  0.5  #← 半径
  }
}
```



DirectX Media SDKにはいろいろなXファイルやVRMLファイルが用意されているから，参考にしてみよう！

●背景のスクロール

背景の星空が，左上から右下へ斜めにスクロールします。

●サウンドの合成

BGMとしてMIDI（ミディ）を再生しながら，爆発音としてウェーブ・ファイルをミキシングして出力します。

実際にイベント処理はどうしている？

それでは，ここでイベント処理についてくわしく見ていきましょう。

今回は，DirectAnimationでイベントを処理して，ユーザーの操作に合わせたプログラミングを行なうことになります。この手法は，大きくわけてつぎの二つのアプローチがあります。

①あらかじめイベントを組み込んでおく方法

②イベントプロシージャ（または別のプロシージャ）により動的に値を変える方法

今回は，このうち①の方法を採用します。

DirectAnimationでは，イベントを処理するために“DAEventオブジェクト”が用意されています。代表的なものとして，**第1表**のプロパティがDAEventオブジェクトを返します。

イベントをプログラム中で使用する場合は，

```
Set col = CreateObject("Direct
Animation.DAColor")
```

と記述して，DAColor型の変数colを作ります。これは，「DAColorオブジェクトのインスタンスを生成して，colに格納する」という意味です。インスタンスは，そのオブジェクトの複製と考えてください。つまり，空っぽの新しいDAColorオブジェクトを作ることです。

さらにつぎのコードで，イベントを組み込む処理をほどこします。

```
col.Init  m.
Until(m.Blue,
m.LeftButtonDown, m.Red)
```

.Initメソッドは，このオブジェクト（DAColor）を初期化します。m.Untilメソッドは，その名のとおり「〜まで」です。これは，「マウスの左ボタンが押される（m.LeftButtonDown）までは青色（m.Blue）で，押されたら赤色（m.Red）になる」といったイベントに反応するDAColorオブジェクトです。この変数(col)を，物体の色の指定などに使えばいいのです。

何回クリックしても反応させるには？

しかし，このままでは青色から左クリックで赤色に変わりますが，それで終わりです。このあと，いくらマウスの左ボタンを押しても，反応しません。

そこで，つぎのように“Until”を組み合わせて，循環させる方法を使いましょう。

```
col.Init  m.Until(m.Blue,  m.
LeftButtonDown,  m.Until(m.
Red, m.LeftButtonDown, col))
```

これで「青→マウスの左ボタンを押す→赤→マウスの左ボタンを押す→青（もとにもどる）」というように，循環するタイプになります。

これを調子にのってつなぎ合わせると，

```
col.Init  m.Until(m.Blue,  m.
LeftButtonDown, _
m.Until(m.Red,  m.LeftButton
Down, _
m.Until(m.Yellow,  m.LeftButt
onDown, _
m.Until(m.White, m.LeftButton
Down, col))))
```

と記述することで，マウスの左ボタンを押すたびに青→赤→黄→白の順に変化するものができます。

イベントの処理は，DAColorオブジェクトだけでなく，DirectAnimationが提供するほとんどのオブジェクトに組み込むことが可能です。

3Dのモデルデータを作ろう！

今回のプログラムで使用する3Dオブジェクト（3D物体）は，“球体”です。

DirectXでは，“Xファイル”というフォーマット形式が採用されていて，DirectAnimationではさらにVRML（Virtual（バーチャル） Reality（リアリティ） Modeling（モデリング） Language（ランゲージ））形式のファイル（〜.wrl）もサポートしています。

まずは，この球体のモデルデータを作りましょう。**リスト2**のようなVRML形式のコードをテキスト・エディタで入力して，“sphere.wrl”というファイル名で保存しておいてください。

この球体は半径0.5mで，**第1図**のようなポリゴンで形成されます。

サンプル・プログラムのテクニックを詳細解説！

つぎに，リスト1のプログラムについて解説していきましょう。

```
Const SND_SEC = 4
Const ZOOM = 30
Dim m
```

この①の部分のうち，定数SND_SECは爆発音（bangblow.wav）の再生時間，定数ZOOMはカメラのファインダのスケールを表します。そして，mの変数宣言をしています。

今回のサンプルでは，“プロシージャ”を使っています（メイン・ルーチンに対するサブ・ルーチンとなるもの）。そのため，変数mをグローバルにしておく必要があるのです。

ここで宣言した変数は，それぞれのプロシージャから参照できる共通の“グローバル変数”となります。

```
Dim balls(5)
Dim lights(2)
Set m = DAControl.MeterLibrary
```

この②では，6個の球体（ボール）を格納する配列変数ballsと，三つの光源を格納する配列変数lightsを定義しています。カッコの中の数値は0からなので，「Dim balls(5)」は0～5の合計6個の要素を持ちます。

そして，おなじみの初期化のコードです。このサンプルでは，メートル座標系システム（MeterLibrary）を使用します。

ボールの色を変化させるテクニック

つぎに，リスト1の③を見てください。

```
Set mesh = m.ImportGeometry
("sphere.wrl")
```

ここでは，作成しておいた「半径が0.5mの球体」のモデルデータ（sphere.wrl）を，ImportGeometryメソッドで変数meshに読み込みます。ファイル名は，フルパス（ドライブ名，フォルダ名を含ませる）または有効なURL形式で指定します。HTMLと同じフォルダにあれば，ファイル名だけでOKです。

つぎに，それぞれのボールを左クリックするとその色が変わるようにするための処理をほどこします。これが，④の部分です。

```
Set balls(0) = AddColor(mesh,
m.Red)
```

ここには「AddColor」というものがありますが，これがプロシージャです。このAddColorには，二つの引数があります。第1引数はボールを表すDAGeometryオブジェクトで，第2引数は物体の表面色を指定するためのDAColorオブジェクトです。ここから，AddColorプロシージャへ処理がジャンプします。

受け取った物体（geo）は，Pickableメソッドで“ピッカブル”を作成します。ピッカブルは，これ自体DAPickableResultという一つのオブジェクトで，物体やキャラクターを表すスプライトが占有する空間（平面）と考えてください。

なぜこんなことをするかというと，ボールが多数存在するので，マウスを左クリックしたというイベントをこの物体に関連づけるためです。つまり，この物体上でのイベントがほしいからです。

AddEventメソッドで左クリック（m.LeftButtonDown）をピッカブルに追加して，その物体上での左クリックのイベントとしてDAEventオブジェクト（evt）を作成します。

つぎに，DAColorオブジェクトのインスタンスを作成します。そのインスタンス（col）を，Initメソッド初期化します。

DAColorオブジェクト（col）は，はじめ白色（m.White）です。そして，その物体上でマウスの左クリック（evt）が発生すると，第2引数で指定されるdef色に変わります。つぎの左クリック（evt）が発生すると，白色にもどる変化をします。

このcolを物体の表面色を指定するDiffuseColorメソッドに与えます。プロシージャを抜け出す前にAddColorに加工したボールをセットして元のコードに返ります。

さて，ここで④の部分に処理がもどってきます。イベントで色が変化するように加工されたボールは，balls(0)に格納されます。

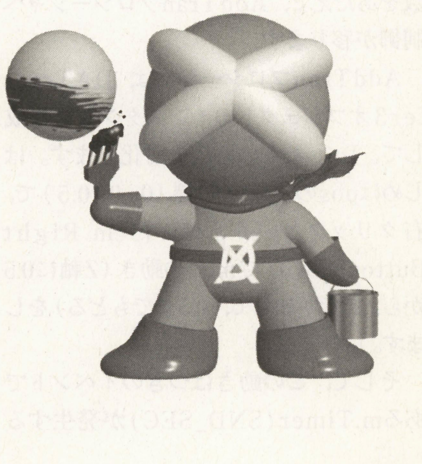
同様にして，⑤の部分はそれぞれのボールに対して処理します。このように，同じ処理を何度も行なう場合にプロシージャは便利です。

右クリックでボールを移動させるには？

つぎに，マウスを右クリックしたときに，ボールが写真2，写真3のように動く処理を考えてみましょう。

```
Set n0 = m.DANumber(0)
Set numA = m.SlowInSlowOut
(0.5, 2, SND_SEC / 2, 1)
Set numB = m.SlowInSlowOut(2,
0.5, SND_SEC / 2, 1)
Set inc = m.Sequence(numA,
numB)
Set numA = m.SlowInSlowOut(-
0.5, -2, SND_SEC / 2, 1)
Set numB = m.SlowInSlowOut(-
2, -0.5, SND_SEC / 2, 1)
Set dec = m.Sequence(numA,
numB)
```

リスト1のこの⑥の部分で，変化する数値（DANumberオブジェクト）を用意しておきます。変数n0は，0を意味するDANumberです。numAは，SlowInSlowOutメソッドにより作りだされる「はじめは0.5で，2までSND_SECの半分の時間で増加」するDANumberです。



最後のパラメータ（設定値）は，「低速出し入れ」を指定するフラグです。つまり，0.5からゆっくり増加して2になるときに，またゆっくりになるものです。0を指定すると均等に増加します。numBのほうは，逆に2から0.5まで減少します。

このnumAとnumBを，Sequenceメソッドでつなぎあわせます。変数incは，SND_SEC秒で0.5から2まで増加して，また0.5にもどってくる「変化する数値」になります。同様に，変数decは－0.5から－2まで進行して－0.5へもどるようなDANumberです。

指定秒数にSND_SECを使っているのは，爆発音の再生時間にちょうど合わせるためです。

つぎに，実際にそれぞれのボール（balls(0〜5)）に，イベントで動きだす処理をほどこします。⑦を見てください。

```
Set trn = AddTran(m.Translate3
(0, 0, 0.5), m.Translate3Anim
(n0, n0, inc))
```

ここでも「AddTran」というプロシージャを使っています。引数は二つで，第1引数は，DATransfer3オブジェクトで物体の初期位置を指示します。第2引数もDATransfer3オブジェクトですが，Animが付いているので動的に変化します。

この場合，第1引数はm.Translate3(0, 0, 0.5)なので，座標（0, 0, 0.5）の位置への移動を表します。第2引数はm.Translate3Anim(n0, n0, inc)なので，X座標，Y座標は変化なく，Z座標の値がincの動きをする変換です。この二つの引数をあたえて，AddTranプロシージャへ制御が移ります。

AddTranプロシージャは，DATransfer3オブジェクトのインスタンスを作成して，Initメソッドで初期化します。はじめはposの位置＝座標（0, 0, 0.5）で，右クリックというイベント（m.RightButtonDown）でmovの動き（Z軸に0.5から2まで増加して，0.5までもどる）をします。

そして，この動きはつぎのイベントであるm.Timer(SND_SEC)が発生すると，またposの位置にもどります。このように，イベントによる動きを定義したDATransfer3オブジェクトを返します。

⑦の呼びだしでもとにもどると，trnという変数に加工されたDATransfer3オブジェクトが格納されます。そして，以下の⑧でこの変換をTransformメソッドでボールに適用します。

```
Set balls(0) = balls(0).Trans
form(trn)
```

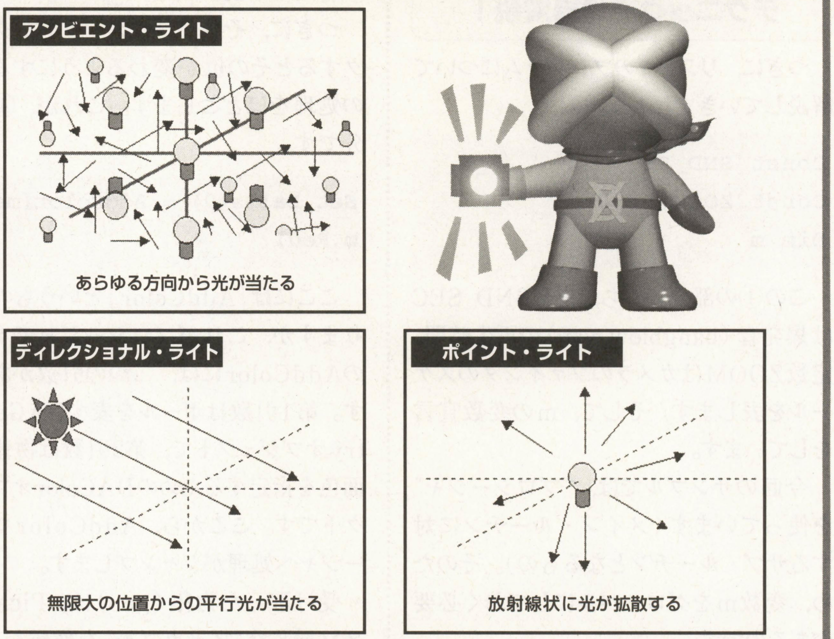
これは，座標の位置からもわかるように，手前に配置されるボールです。同様にして，⑨の部分でそれぞれのボールに初期位置と右クリックで動く変化をほどこします。

復習 全体に回転をあたえる方法

これは，先月号で紹介したテクニックなので，簡単に説明しておきます。

まずリスト1の⑩で，それぞれのボールをUnionGeometryArrayメソッドで同じ空間（ball）に配置します。⑪で変数trnAにベクトル（1, 0, 0）を軸に毎秒30度の回転を，変数trnBにベクトル（0, 1, 1）に毎秒45度の回転を定義します。そして，この二つの回転をCompose3メソッドで合成し，6個のボール全部が配置された空間（ball）に適用します。

ライトの種類



《第2図》今回のサンプルは，影ができないアンビエント・ライト，太陽光と同じ働きをするディレクショナル・ライト，裸電球と同じ光の進みかたをするポイント・ライトの合計3種類のライトを使っている

ライトの設置もやったよね？

さらに復習になりますが，ライトの配置も簡単に紹介しておきます。

今回のサンプルで使うライトは，**第2図**に示す，アンビエント・ライト，ポイント・ライト，ディレクショナル・ライトの3種類です。

リスト1の⑫にあるlights(0)には，空間全体を照らすためにAmbientLightを作成して，LightColorメソッドで薄い灰色（m.ColorRgb(0.3, 0.3, 0.3)）にします。

⑬のlights(1)は，赤のポイント・ライトです。位置は原点（0, 0, 0）なので，**第1図**ではそれぞれのボールに隠れて見えません。しかし，右クリックでボールが外側に離れたときに，中心からボールの内側が赤く照らされるのが確認できます。

⑬のlights(2)は，白のディレクショナル・ライトです。X軸に－45度，Y軸に－45度の回転をあたえて，ちょうど左手前

斜め上から平行光が当たるように調整しています。

この三つのライトを，⑮のUnionGeometryArrayメソッドで合成します。合成したものは，変数lightに格納しておきます。

カメラをとおして レンダリングだ!

```
Set camera = m.Perspective
Camera(8, 7)
Set camera = camera.Transform
(m.Scale3(ZOOM, ZOOM, 1))
Set geoimg = m.UnionGeometry
(ball, light).Render(camera)
```

リスト1の⑯の部分は，カメラ(PerspectiveCamera)を定義します。そして，カメラにズームのような働きをさせるために，拡大縮小変換をさせています。

今，定数ZOOMは30なので，全体が1／30に縮小されます。視野が30倍されるので見える範囲も広がり，結果として個々の物体は小さくなって見えるのです。

これは，実行してみて適当な値に調整してください。このZOOMの値が小さいほど，物体は大きく見えるようになります。

そして，6個のボールが配置された空間(ball)と三つのライトが配置された空間(light)を，UnionGeometryメソッドで同じ空間にまとめます。続けて，Renderメソッドで3Dから2Dへ投影させます。

これにより，DAImageオブジェクト(geoimg)が生成されます。

これも復習 背景のスクロール

背景のスクロール処理も，以前紹介したものと同じです。

リスト1の⑰では，画像ファイルを読み込み，背景としてスクロールさせる処理を行なっています。ImportImageメソッドで画像ファイルの“stars.jpg”(星空をイメージしたJEPGファイル)を読み込み，Tileメソッドでタイル貼りにします。

このイメージ(bakimg)に，平行移動を表すTranslate2Rateメソッドで「毎秒X軸に0.005m，Y軸に－0.005mずつ移動する変換」を作り，それをTransformメソッドでbakimgに適用します。

これで，左上から右下へスクロールするイメージができあがります。

今回のサンプルは少し処理が重いので，背景のスクロールがジャマと思ったら，JEPGファイルはロードせず，

```
Set bakimg = m.SolidColor
Image(m.Black)
```

の1行だけに変更してください。かなり軽くなるはずです。

サウンドの合成(ミキシング)

つぎに，リスト1の⑱を見てください。

```
Set snd = m.ImportSound("cir
cus.mid").Sound.Loop
```

ここでは，BGMとして“circus.mid”を無限リピートで再生するDASoundオブジェクト(snd)を作成します。ちなみにこのファイルは，『DirectX Media SDK』の“¥media¥midi”フォルダに入っているものです。そして，⑲の

```
Set sd1 = m.Silence
Set sd2 = m.ImportSound("bang
blow.wav").Sound
Set bom = CreateObject("Direct
Animation.DASound")
bom.Init m.Until(sd1, m.Right
ButtonDown, m.Until(sd2, m.Ti
mer(SND_SEC), bom))
```

で，マウスが右クリックされたときに，物体の動きに合わせて爆発音を鳴らします。爆発音は，同じくDirectX Media SDKの“¥samples¥da¥Java¥Apps¥Chess¥Media”フォルダにある，“bangblow.wav”を使用しています。

m.Silenceは，無音を意味するDASoundオブジェクトです。ここでのDASoundも，イベント処理をほどこしています。変数bomは，右クリックされたときに爆発音が4秒間(SND_SEC)鳴るDASoundオブジェクトです。sndはBGMとして流れる音楽，bomは爆発音ということになります。

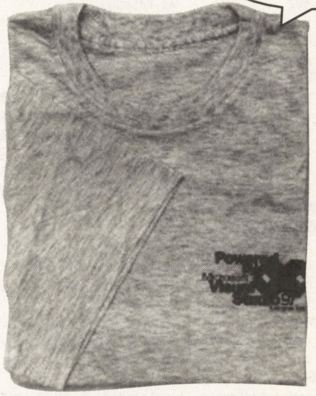
ダイレクトアニメーション

DirectAnimation

特別記念品付き

プログラム投稿受付開始！

DirectAnimationプログラムの投稿受付がはじまりました！　投稿されたプログラムは，マイクロソフト平井さんに審査していただき，優秀作品は特選投稿プログラムコーナーに掲載されます。何と，規定原稿料のほかに，マイクロソフト社提供の『Visual Studio 97オリジナルTシャツ』をプレゼントします！　どしどしご応募ください。



■投稿要項

DirectAnimationを使ったプログラムで，できるだけVBScriptで書かれたものが対象です(どうしてもできない場合はVBも可)。画像，サウンドなどは，著作権および肖像権などを侵害しないように注意してください。

投稿のきまりは，特選プログラムコーナーに準じますが，電子メールでも受け付けます。

■あて先
〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン
「特選プログラムコーナー
DirectAnimation」係
電子メール：bm@jolls.co.jp

なお，サウンド・デバイスが有効でない場合やうまく動かないときは，この部分と⑳のSoundプロパティに代入する行をコメント・アウトしてください（アポストロフィーを付ける）。音がなくても，十分楽しめます。

最後は コントロールのプロパティ

```
DAControl.Image = m.Overlay
(geoimg, bakimg)
DAControl.Sound          =
m.Mix(snd, bom)
DAControl.Start
```

このリスト1の⑳では，コントロール（DAControl）のImageプロパティに，geoimgとbakimgをOverlayメソッドで重ね合わせたイメージを代入します。

また，Soundプロパティには，sndとbomをMixメソッドでミキシングして代入します。

そして最後は，Startメソッドでアニメーションを開始させます。

Visual Basicでも ためしてみてね

同じ動作をする『Visual Basic（ビジュアル ベーシック）』用のプログラムが，**リスト3**です。HTMLとちがい，VBで行なう場合は，UpdateIntervalプロパティを0.3前後の値に変更してください。

さて，今月はいかがでしたでしょうか。イベントを使って双方向性をだすことで，ちょっとしたゲームも作れるようになります。いろいろ挑戦してみましょう。

おもしろい作品ができたら，投稿プログラムとして送ってください。どんなすばらしい作品がくるか，楽しみにしています！

DirectAnimationに関するヘルプや資料，サンプルなどは，『Microsoft DirectX Media 5.1 Software（ソフトウエア） Development（デベロップメント） Kit（キット）』に含まれています。また，DirectXに関する情報は，下記のホームページでご覧ください。

●**http://www.microsoft.com/japan/directx/default.asp**

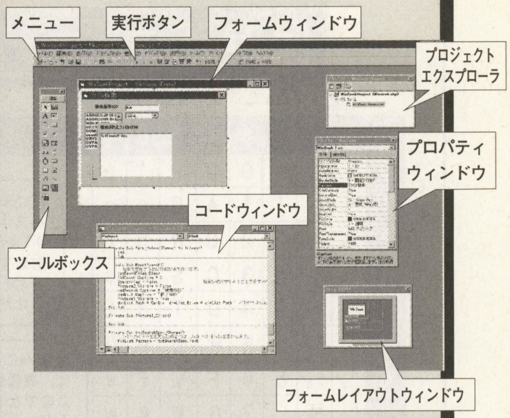
《リスト3》DirectAnimationのイベントを使ったサンプル・プログラム・リスト（VB用）

```
Option Explicit
Const SND_SEC         As Double = 4    '爆発音4秒                    '↑
Const ZOOM            As Double = 30   'スケール1/30倍               '|①
Dim m                 As DAStatics                                   '↓

Private Sub Form_Load()
  'フォームをスクリーンの80%にしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.1, Screen.Height * 0.1, _
      Screen.Width * 0.8, Screen.Height * 0.8
  '変数の宣言
  Dim mesh              As DAGeometry
  Dim balls(0 To 5)     As DAGeometry
  Dim ball              As DAGeometry
  Dim lights(0 To 2)    As DAGeometry
  Dim light             As DAGeometry
  Dim camera            As DACamera
  Dim trn               As DATransform3
  Dim trnA              As DATransform3
  Dim trnB              As DATransform3
  Dim n0                As DANumber
  Dim numA              As DANumber
  Dim numB              As DANumber
  Dim inc               As DANumber
  Dim dec               As DANumber
  Dim geoimg            As DAImage
  Dim bakimg            As DAImage
  Dim snd               As DASound
  Dim bom               As DASound
  Dim sd1               As DASound
  Dim sd2               As DASound
  Set m = DAControl.MeterLibrary                                     '←②
  'モデルデータ「球体 = ボール」のロード
  Set mesh = m.ImportGeometry(App.Path & "¥" & "sphere.wrl")         '←③
  '球体の複製と配色の設定
  Set balls(0) = AddColor(mesh, m.Red)        '赤                    '←④
  Set balls(1) = AddColor(mesh, m.Magenta)    '紫                    '↑
  Set balls(2) = AddColor(mesh, m.Yellow)     '黄                    '|
  Set balls(3) = AddColor(mesh, m.Green)      '緑                    '|⑤
  Set balls(4) = AddColor(mesh, m.Cyan)       '水                    '|
  Set balls(5) = AddColor(mesh, m.Blue)       '青                    '↓
  '球体の初期位置と動作の設定
  '  数値の初期化
  Set n0 = m.DANumber(0)                                             '↑
  Set numA = m.SlowInSlowOut(0.5, 2, SND_SEC / 2, 1)                 '|
  Set numB = m.SlowInSlowOut(2, 0.5, SND_SEC / 2, 1)                 '|
  Set inc = m.Sequence(numA, numB)                                   '|⑥
  Set numA = m.SlowInSlowOut(-0.5, -2, SND_SEC / 2, 1)               '|
  Set numB = m.SlowInSlowOut(-2, -0.5, SND_SEC / 2, 1)               '|
  Set dec = m.Sequence(numA, numB)                                   '↓
  '  前
  Set trn = AddTran(m.Translate3(0, 0, 0.5), m.Translate3Anim(n0, n0, inc))    '←⑦
  Set balls(0) = balls(0).Transform(trn)                                       '←⑧
  '  奥・上・下・右・左
  Set trn = AddTran(m.Translate3(0, 0, -0.5), m.Translate3Anim(n0, n0, dec))   '↑
  Set balls(1) = balls(1).Transform(trn)                                       '|
  Set trn = AddTran(m.Translate3(0, 0.5, 0), m.Translate3Anim(n0, inc, n0))    '|
  Set balls(2) = balls(2).Transform(trn)                                       '|
  Set trn = AddTran(m.Translate3(0, -0.5, 0), m.Translate3Anim(n0, dec, n0))   '|⑨
  Set balls(3) = balls(3).Transform(trn)                                       '|
  Set trn = AddTran(m.Translate3(0.5, 0, 0), m.Translate3Anim(inc, n0, n0))    '|
  Set balls(4) = balls(4).Transform(trn)                                       '|
  Set trn = AddTran(m.Translate3(-0.5, 0, 0), m.Translate3Anim(dec, n0, n0))   '|
  Set balls(5) = balls(5).Transform(trn)                                       '↓
  '6個の球体の合成と全体の回転の定義
  Set ball = m.UnionGeometryArray(balls)                                       '←⑩
  Set trnA = m.Rotate3RateDegrees(m.Vector3(1, 0, 0), 30)                      '↑
  Set trnB = m.Rotate3RateDegrees(m.Vector3(0, 1, 1), 45)                      '|⑪
  Set ball = ball.Transform(m.Compose3(trnA, trnB))                            '↓
  'ライトの設置
  Set lights(0) = m.AmbientLight.LightColor(m.ColorRgb(0.3, 0.3, 0.3))         '←⑫
  Set lights(1) = m.PointLight.LightColor(m.Red)                               '←⑬
  Set lights(2) = m.DirectionalLight.LightColor(m.White)                       '↑
  Set trnA = m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -45)                                 '|
  Set trnB = m.Rotate3Degrees(m.YVector3, -45)                                 '|⑭
  Set lights(2) = lights(2).Transform(m.Compose3(trnA, trnB))                  '↓
  Set light = m.UnionGeometryArray(lights)                                     '←⑮
  'カメラの設置とレンダリング
  Set camera = m.PerspectiveCamera(8, 7)                                       '↑
  Set camera = camera.Transform(m.Scale3(ZOOM, ZOOM, 1))                       '|⑯
  Set geoimg = m.UnionGeometry(ball, light).Render(camera)                     '↓
  '背景のスクロール
  Set bakimg = m.ImportImage(App.Path & "¥" & "stars.jpg").Tile                '↑
  Set bakimg = bakimg.Transform(m.Translate2Rate(0.005, -0.005))               '↓⑰
  'サウンドの合成(ミキシング)
  Set snd = m.ImportSound(App.Path & "¥" & "circus.mid").Sound.Loop            '←⑱
  Set sd1 = m.Silence                                                          '↑
  Set sd2 = m.ImportSound(App.Path & "¥" & "bangblow.wav").Sound               '|
  Set bom = CreateObject("DirectAnimation.DASound")                            '|⑲
  bom.Init m.Until(sd1, m.RightButtonDown, m.Until(sd2, m.Timer(SND_SEC), bom)) '↓
  'コントロールにオブジェクトをセット
  DAControl.Image = m.Overlay(geoimg, bakimg)                                  '↑
  DAControl.Sound = m.Mix(snd, bom)                                            '|
  DAControl.Start                                                              '|⑳
  DAControl.UpdateInterval = 0.3                                               '|
  DAControl.BackgroundImage = m.SolidColorImage(m.Black)                       '↓
End Sub

'マウスの左クリックで色を変化させるためのプロシージャ
Function AddColor(geo As DAGeometry, def As DAColor) As DAGeometry
  Dim pik   As DAPickableResult
  Dim evt   As DAEvent
  Dim col   As DAColor
  Set pik = geo.Pickable()
  Set evt = m.AndEvent(m.LeftButtonDown, pik.PickEvent)
  Set col = CreateObject("DirectAnimation.DAColor")
  col.Init m.Until(m.White, evt, m.Until(def, evt, col))
  Set AddColor = pik.Geometry.DiffuseColor(col)
End Function

'マウスの右クリックで動作させるためのプロシージャ
Function AddTran(pos As DATransform3, mov As DATransform3) As DATransform3
  Dim trn   As DATransform3
  Set trn = CreateObject("DirectAnimation.DATransform3")
  trn.Init m.Until(pos, m.RightButtonDown, m.Until(mov, m.Timer(SND_SEC), trn))
  Set AddTran = trn
End Function

Private Sub Form_Resize()
  'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  On Error Resume Next
  DAControl.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
End Sub
```

応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

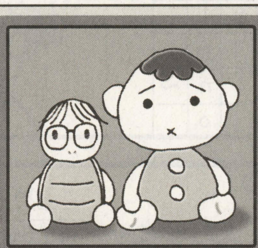
愛称：VB研



第5部　第14回 文字列操作の基本を理解しよう！

Windows98の登場と，それに対応したVB6.0の発売により，ますますノリノリで盛りあがる“Windowsプログラミング環境”。そんな喧噪の中，今月のVisual Basic研究所は，ひっそりとジミ〜なテーマである“文字列操作”についてご紹介いたします。でも，VBだけにはとどまらない“プログラミングの基本”だから，みなさん読んでくださいね〜。

所長●竹宮恵亀
Illustration●画伯’98



（左）VB研・所長の竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。渋谷区在住）。フルコート・サッカーの初試合は，DFで出場。秋田と同じCBだぁ！　対戦相手は，何と日比野克彦氏率いるSoccer EXplorer（略して…禁）。そしてその結果は…（次号に続く）。

（右）第5部なのに，助手4号。ついに沖縄から，『三線（さんしん，蛇味線ともいう）』が到着〜。楽譜も3冊届いたから，毎晩，研究所で琉球音楽の練習をしているのだ。めざせ，CDデビュー！　マサコおばさんありがとう。

第1話 所長は燃えているか…？

所長　季節は秋。みんな，紅葉とともに，プログラミングの秋に萌（も）えているかな？

助手「萌え」はヤメロ。【萌える：若芽がでるようす】だから，季節感も意味もちがうぞ。おっと，また役立つ話をしてしまった。だいたいだなぁ，「萌え」ってもう誰も使わんぞ。これだから昭和40年生まれの所長世代は「不〜二子ちゃ〜んに萌え萌え」で困る。おまえは昭和の遺物か。

所長　全力総否定，ありがとでやんす。←ど根性ガエルのゴロ〜ちゃんの声で読んでね。旧カツオでもあるぞ。

助手　だから，そういうネタは誰も知らんって。旬（しゅん）なネタやれよな，まったく。そういえば，映画も大好評だったピカチュウなんだけど，ポケモンのピカチュウ版をゲット。ゲーム中のいたるところで，「ピカチュウ！」って喋ってくれるのだ。ゲームボーイライト・スケルトンで“ピカチュウとイチから出直しNOW（ナウ）！”な感じ。あとね，ポケモン・プリクラでピカチュウを抱いたフレームを撮影したのだけどさぁ，ん〜ピカチュウかわゆい〜。ぜひ食べてみたい，パクっとな。

所長　…コ，コメントできんことを言うな〜！

文字列操作を習得するイギ

所長　さて，今月は“文字列操作”について学習していくことにしよう。ジミなネタですが，よろしくね。

助手　やっぱ，秋だからねぇ。

所長　ジミとはいえ，これはプログラミングで重要な意味を持つのだ。なぜなら，プログラムの実行結果は，文字で表示される場合が非常に多い。ほとんどのプログラムで，何らかの文字列の処理が行なわれているのだ。

助手　ほほぉ。

所長　昔は，ゲームも文字キャラクターを使って画面表示を行なっていたよね。「@」が敵で，「・」を弾と思い込んでいたころは，文字列処理は重要なゲーム・テクニックだったのだ。

助手　だから昔話はするなって。

所長　というわけで，今回はVBに組み込まれている文字列操作の各機能を，くわしく紹介していくぞ。

Visual Basic Programming System for Windows Ver.6.0
（日本語版）
オープン価格
※編集部の価格調査では，VB5.0とほぼ同じため，下記価格が目安になります。
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
http://www.microsoft.com/japan/
動作環境
Windows95／98／NTが動作するマシン

パソコンで文字を認識する方法 “文字コード”

所長　まずはじめに，コンピュータ上で文字がどのように扱われているかを説明しよう。

助手　概念の話やね。

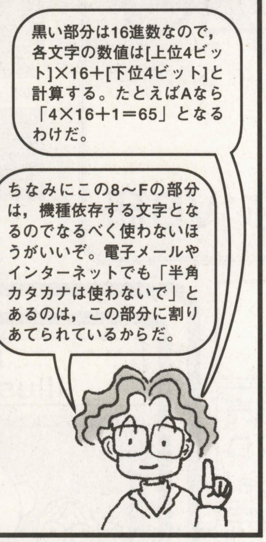
所長　みなさんは，パソコンで文字を入力したり表示されたりしているのを見ているよね。だけど，基本的にデジタル世界では，その内部は何でも“数値”で表すことになる。当然，文字も“ASCII（アスキー）コード”という規格で数値化されているのだ。

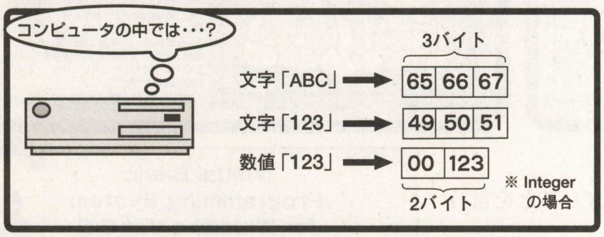
保存版 文字コード表

上位4ビット→

下位4ビット↓

<table>
<tr><th></th><th>0</th><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>A</th><th>B</th><th>C</th><th>D</th><th>E</th><th>F</th></tr>
<tr><td>0</td><td></td><td>DE</td><td></td><td>0</td><td>@</td><td>P</td><td>`</td><td>p</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>1</td><td>SH</td><td>D1</td><td>!</td><td>1</td><td>A</td><td>Q</td><td>a</td><td>q</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>2</td><td>SX</td><td>D2</td><td>"</td><td>2</td><td>B</td><td>R</td><td>b</td><td>r</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>3</td><td>EX</td><td>D3</td><td>#</td><td>3</td><td>C</td><td>S</td><td>c</td><td>s</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>4</td><td>ET</td><td>D4</td><td>$</td><td>4</td><td>D</td><td>T</td><td>d</td><td>t</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>5</td><td>EQ</td><td>NK</td><td>%</td><td>5</td><td>E</td><td>U</td><td>e</td><td>u</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>6</td><td>AK</td><td>SN</td><td>&</td><td>6</td><td>F</td><td>V</td><td>f</td><td>v</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>7</td><td>BL</td><td>EB</td><td>'</td><td>7</td><td>G</td><td>W</td><td>g</td><td>w</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>8</td><td>BS</td><td>CN</td><td>(</td><td>8</td><td>H</td><td>X</td><td>h</td><td>x</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>9</td><td>HT</td><td>EM</td><td>)</td><td>9</td><td>I</td><td>Y</td><td>i</td><td>y</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>A</td><td>LF</td><td>SB</td><td>*</td><td>:</td><td>J</td><td>Z</td><td>j</td><td>z</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>B</td><td>HM</td><td>EC</td><td>+</td><td>;</td><td>K</td><td>[</td><td>k</td><td>{</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>C</td><td>CL</td><td>→</td><td>,</td><td><</td><td>L</td><td>¥</td><td>l</td><td>|</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>D</td><td>CR</td><td>←</td><td>−</td><td>=</td><td>M</td><td>]</td><td>m</td><td>}</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>E</td><td>SO</td><td>↑</td><td>.</td><td>></td><td>N</td><td>^</td><td>n</td><td>~</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>F</td><td>SI</td><td>↓</td><td>/</td><td>?</td><td>O</td><td>_</td><td>o</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>





《第1図》文字はこのようにコード化されている

助手　このワシのセリフもデジタル処理されているわけだ。カッチョイイね。

所長　ASCIIコードでアルファベットを表現する場合，たとえば「A」という文字は65という数値で表現されるのだ。

助手　それじゃ，「B」は66やね。理由：隣だから。

所長　あたりです。「C」が67，「D」が68と続いていくわけだ。大文字と小文字ではコードがちがうので注意。「a」は97，「b」は98となっている。第1図も参照してほしい。

助手　ふーん。日本語はどうなっているの？

所長　今説明したACSIIコードは，半角文字が割りあてられているものだ。これは8ビットのデータサイズなので，256種類の文字を割りあてることができる。ただ，日本語はそうはいかないよね。

助手　それって，半角は1バイトで，全角の日本語は2バイト文字って言われているのと一緒？

所長　そうそう。日本語は文字の種類が多いので2バイト，つまり16ビットでコード化されているのだ。ちょっとややこしいのが，このコード化の方式が，“シフトJIS（ジス）”“JIS”“EUC”など数種類あることだ。

助手　どれが標準なの？

所長　Windowsでは，シフトJISを標準に使っている。しかし，電子メールではJISが使われているのだ。この変換は，アプリケーションが自動的にやってくれるから，ユーザーはそれほど気にする必要はないけどね。

助手　プログラマーは知っておけ，ちゅーことやね。

VBではどう文字列を扱うかというと…

所長　文字コードは数値のため，人間にとってはわかりづらいよね。「VB」と表示させるのに，いちいち「86と66」と変換するのはイヤなのだ。だから，このような文字列は，たいていプログラミング・ツールのほうで「何かの記号で囲んだら，それは文字列」というように取りきめをしている。

助手　「昨日は話題のもんじゃ合コンで腕をふるっちゃってサ」と所長が言った。カッコで囲まれた部分がセリフ，というのと同じね。

所長　たとえは悪いが，おおむねあたり。VBでは，プログラム中で文字列が必要になった場合には，ダブル・クォーテーション「"」で囲めば文字列を表すことになる。たとえば，画面表示命令の「print」を使って，

```
print 123
print "123"
```

と記述すれば，どちらとも画面に「123」と表示される。しかし，前者は「ひゃくにじゅうさん」という数値であり，後者は「いちにいさん」という文字列なのだ。

助手　もう少しくわしく。

所長　たとえば，

```
print 123+456
print "123"+"456"
```

と記述すると，前者は数値のため「579」と計算結果が表示されるが，後者は文字列のため「123456」と表示されるのだ。

助手　print "わかった"+"気がする"

所長　また，変数として文字列型が用意されている。VBでの文字列の基本的な機能として，つぎのようなことが可能だ。

- **変数への代入**
- **文字列の連結**
- **文字列の比較演算**

所長　また，つぎの関数／命令を標準で利用することができる。

- **文字列の操作**
- **文字コードの処理**
- **変換**

長さが決め手 可変長変数と固定長変数

所長　文字列を格納する文字列型の変数には，“可変長タイプ”と“固定長タイプ”の2種類があるぞ。一つずつ紹介していこう。

●可変長文字列型

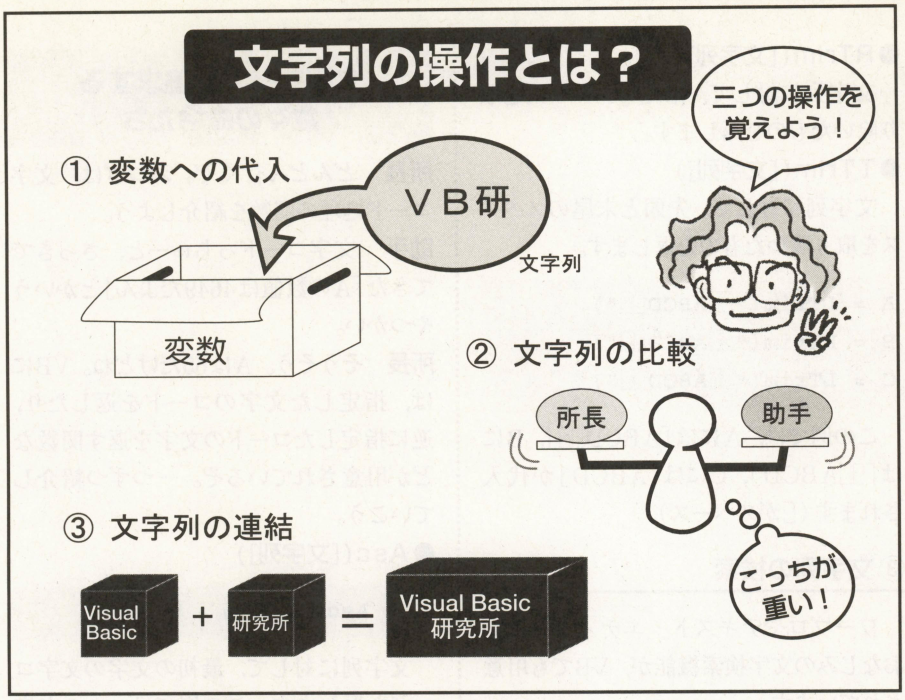
これは，約2Gバイト文字までの“可変の長さを持つ文字列”を格納することができるものです。実行時には，必要に応じて文字列を格納するメモリ領域が拡大されます。

つぎのように宣言して使います。

```
Dim A as String
```

●固定長文字列型

変数宣言時に，あらかじめ変数に格納する文字数を指定するタイプのものです。文字数は，2Gバイトまで。実行時に，宣言とともにきまったサイズのメモリが



《第2図》文字列操作はこのように大きく三つにわけられるのだ！

割りあてられます。

つぎのように宣言して使います。

```
Dim B as String * 255
```

所長 ほとんどの処理は，可変長文字列型の変数を使って十分対応できるだろう。固定長文字列型は，前回紹介したような“固定長レコード”を使う場合など，変数サイズが固定でなければならないときに利用する。

基本的な操作方法を習得する！

所長 文字列は，数値データと同様に，

①変数に代入する
②文字列同士を比較する
③複数の文字列を足す

ということができるぞ(**第2図**)。

助手 掛けたり割ったり引いたりはできんのかい。

所長 できません。それでは，一つずつその例を見ていくことにしよう。

①変数への代入

文字列は，変数へ代入することができます。

```
Dim A as String
A = "VB研" /* 代入 */
```

②比較演算子

数値と同様に，文字列も比較することが可能です。

●[文字列1] = [文字列2]

これは，二つの文字列が等しいかどうかを判別する演算子です。等しい場合には「True(真)」(トゥルー)，等しくない場合には「False(偽)」(フォールス)を返します。

また，“Option Compareステートメント”を使うことで，比較方法をつぎのように指定することができます。

●Option Compare Binary：バイナリ・モード

●Option Compare Text：テキスト・モード

バイナリ・モードでは，大文字／小文字，全角／半角，カタカナ／ひらがなは異なる文字として比較されます。これに対してテキスト・モードは，大文字／小文字などは区別せず，同じものと見なします。

```
Option Compare Binary
sub test()
    if "にほんご" = "ニホンゴ"
then～

Option Compare Text
```

《第1表》Like演算子で使える文字パターン

文字	意味
?	任意の1文字
*	任意の数の文字
#	任意の1文字の数字，半角の0～9
[文字列]	文字列の中の任意の1文字
[!文字列]	文字列の中以外の任意の1文字

```
sub test()
    if "にほんご" = "ニホンゴ"
then～
```

上記の例では，最初はバイナリ・モードなので「False」，つぎはテキスト・モードなので「True」となります。

●[文字列1] Like [パターン]

これは，文字列が指定したパターンと一致している場合「True」，一致しない場合「False」を返します。パターンには，**第1表**にあげるワイルド・カード文字などを使うことができます。

たとえば「A?B」という表記の場合，先頭がAで最後がBの，3文字の文字列を意味します。「ACB」「A2B」などが一致します。

「A*」の場合は，先頭がAからはじまる文字列を意味します。

```
A = "ABC"
if A Like "A*" Then
  print "Aからはじまったぞ"
EndIf
```

この例では，パターンに一致するので，画面に「Aからはじまったぞ」と表示されます。

③文字列の連結演算子

数値と同様に，文字列も「+」の演算子を使うことができます。二つの文字列を足した結果は，二つの文字列を結合した文字列を返します。また，同じ意味の演算子として「&」があります。

```
A = "ABC"
B = A + "XYZ"
C = A & "XYZ"
```

この例では，BとCどちらにも「ABCXYZ」という文字列が代入されます。

ワープロの文字検索の仕組みがよくわかる

助手　何か，ジミなうえに話が細かくなってきたね。

所長　一つ一つジミ～チに覚えていくことが大切なのだ。さて，つぎは文字列関数を紹介しよう。VBには，文字列から一部の文字を切りだしたり，検索する機能があるぞ。

①文字列の切りだし

「Left」「Right」「Mid」の3種類があり，指定した文字列から一部を切りだして返します。

●Left([文字列]，[文字数])

```
A = Left( "ABCDEFGH", 3 )
```

引数の文字列の左端から，指定した文字数ぶんの文字列を切りだして返します。この例では，Aには「ABC」が代入されます。

●Right([文字列]，[文字数])

```
A = Right( "ABCDEFGH", 3 )
```

引数の文字列の右端から，指定した文字数ぶんの文字列を切りだして返します。この例では，Aには「FGH」が代入されます。

●Mid([文字列]，[位置]，[文字数])

```
A = Mid( "ABCDEFGH", 3, 3 )
```

引数の文字列の指定した位置から，指定した文字数文の文字列を切りだして返します。位置は，左端の文字を1番目，つぎの文字を2番目と数えます。

この例では，Aには「CDE」が代入されます。

②両端のスペースの削除

ユーザーやファイルから入力した文字列には，先頭や末尾に不要な“スペース文字”が含まれている場合がよくあります。VBには，この余分なスペースを取り除くための関数が用意されています。

●LTrim([文字列])

文字列に対して，先頭のスペースを取り除いたものを返します。

●RTrim([文字列])

文字列に対して，末尾のスペースを取り除いたものを返します。

●TTrim([文字列])

文字列に対して，先頭と末尾のスペースを取り除いたものを返します。

```
A = LTrim("□□ABCD□□")
B = RTrim("□□ABCD□□")
C = LTrim("□□ABCD□□")
```

この例では，Aには「ABCD□□」，Bには「□□ABCD」，Cには「ABCD」が代入されます（□がスペース）。

③文字列の検索

ワープロやテキスト・エディタなどでおなじみの文字検索機能が，VBでも用意されています。

●InStr([開始位置]，[文字列1]，[文字列2]，[比較モード])

```
A = InStr(1, "ABAbCdD", "C", 1)
B = InStr(3, "ABAbCdD", "D", 0)
```

InStrは，[文字列1]の中から[文字列2]を検索し，最初に見つかった文字位置を返します。返す位置は，先頭文字からの数値です。

また，比較モードを「0」にするとバイナリ・モード，「1」にするとテキスト・モードの比較になります。

この例では，Aに「5」，Bには「7」が代入されます。

文字コードを追求する数々の命令たち

所長　どんどん行くぞ。おつぎは，文字コード処理の関数を紹介しよう。

助手　文字コードっちゅーと，さっきできた「Aの数値は4649だよん」とかいうやつかい。

所長　そうそう。Aは65だけどね。VBには，指定した文字のコードを返したり，逆に指定したコードの文字を返す関数などが用意されているぞ。一つずつ紹介していこう。

●Asc([文字列])

```
N = Asc("ABC")
```

文字列に対して，最初の文字の文字コードを返します。この例では，Aの文字コードである「65」がNに代入されます。

●Chr([文字コード])

```
M = Chr(65)
```

指定した文字コードに対応する文字を返します。通常の文字以外にも，**第2表**の制御コードを含めることができます。この例では，変数Mに「A」の文字が代入されます。

助手　ふーん，これってN88-日本語BASICとかMSX-BASICと一緒ね。あのさ，こういう関数は，日本語2バイト文字にも対応してるの？

所長　基本的には大丈夫よ。

Every Month Present

VB6.0 太っ腹 プレゼント！

マイクロソフト株式会社より，またまたベーマガ読者に特別プレゼントが提供されました！『Visual Basic 6.0ラーニング・エディション』を，毎月3名様にプレゼントいたします。

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号⑥使用言語とプログラム歴⑦プログラムの目的（ゲーム作り，授業で，仕事などくわしく）⑧この記事の感想・要望などを書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，毎月8日必着です。

■あて先
〠141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic6.0プレゼント⑪』係

《第2表》主な制御コード

機能	制御コード
TAB（タブ）	Chr(9)
LF（ライン・フィード）	Chr(10)
CR（キャリッジ・リターン）	Chr(13)

《第3表》StrConv関数の変換の種類

パラメータ	変換の種類
1	大文字に変換
2	各単語の先頭の文字を大文字
4	半角文字を全角文字に変換
8	全角文字を半角文字に変換
16	ひらがなをカタカナに変換
32	カタカナをひらがなに変換
64	Unicodeに変換
128	Unicodeから既定のコードページに変換

《第4表》format関数で指定できる主な書式指定文字

指定文字	意味
0	数値の桁。桁が足りないときは0が入る
#	数値の桁
%	数値のパーセント表現
,	数値を1000単位で区切る
E	数値を指数表現
d	日付
ddddd	年，月，日を含む短い形式
m	月
ggg	年号
yyyy	西暦年
h	時間
n	分
s	秒

助手　Chr(79)+Chr(75)

ラストはさまざまな文字操作を紹介してシメよう

所長　それでは最後に，各種文字列関数を紹介して終わることにしよう。

助手　それでは最後に，ワシの楽し～いお話をして終わることにしよう。

所長　あー，くどい！

①文字列の繰り返し

スペースなどの文字を，指定した回数を繰り返した文字列を返します。

●Space([文字数])

指定した文字数ぶんの半角スペース文字列を返します。

●String([文字数]，[文字列])

文字列の最初の文字を，文字数ぶん繰り返したものを返します。

```
A = String(5, "あ")
```

この例では，変数Aに"あああああ"という文字列が代入されます。

②文字列の変換

文字列を，各種のフォーマットに変換する機能です。

●Strconv([文字列]，[変換種類])

文字列を，指定した変換種類に応じて変換します（第3表）。

●Str([数値])

指定した数値（整数）の値を，文字列として返します。

●Val([文字列])

指定した文字列で表現される数値を，適切なデータ型に変換して返します。

●Format([式]，[書式])

式には，数値や文字列や日付／時間のデータを指定し，そのデータを指定した書式に応じた文字列に変換して返します。この書式は，第4表のとおりです。

③その他

その他の文字列操作の関数です。

●Len([文字列])

文字列の文字数を返します。

●StrComp([文字列1]，[文字列2]，[比較モード])

文字列1と文字列2を比較します。等しい場合「0」を返し，等しくない場合「-1」または「1」を返します。

所長　みなさんお疲れさまでした～。

助手　とってもジミ～+String(256，"～")+だったね。反省せい。

所長　うむ。ジミ～なうえに，長い編成になってしまった。ジミな編成，略して「ジミヘン」，なんつって。くっくっく（腹抱笑）。

助手　それでは，10点満点で採点どうぞ！

編集部	やまかん	画伯	助手
パタ 4	パタ 2	パタ 5	パタ 0

所長　が，がーん！

助手　そうやって現実を思い知るがいい。このように，ワシの中では評価が低い所長の嫌みったらしいオヤジギャグとかけて，この夏人気のポケモン映画と説く。その心は，

「憂鬱のギャグ臭（ミュウツーの逆襲）」

なんか読者の闘技場になりつつあるなぁ。でもいいや。はっはっはっは。さて，満点かな？

編集部	やまかん	画伯	所長
パタ 4	パタ 6	パタ 2	パタ 0

所長　キサマもこんなもんだ。

助手　アッタマきた！　こんな審査，無効にしてやる～。と，ここでイラスト参照。

所長　ひぃ～。来月は，ちょっと目先を変えてVBのグラフィックス機能を紹介する予定です～。

助手　モノクロだけどカラーページに負けない超美麗でハデな画面が特盛りツユダク満載いっちょう～！　で頼むぞ。

所長　へ～い，喜んで～。

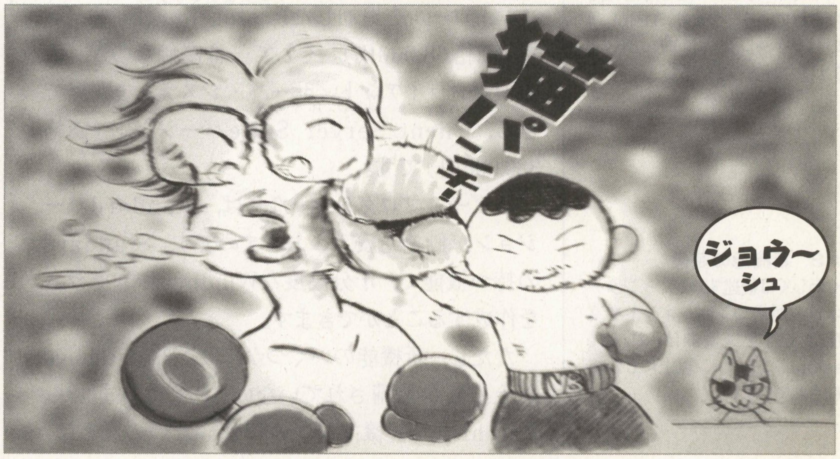
プロ・アマ問わずイラスト大募集！

助手　あなたも所長と助手を描いてみない？　VB研では，楽しいイラストを描いてくれるイラストレーターを募集しているのだ。ハガキに①住所②氏名③年齢④職業（学年）⑤電話番号（メール・アドレス）⑥タイトル用に使う所長とワシのイラスト⑦あなたの考える必殺技を所長にかますワシのイラストを描いて，下記住所まで送ってくれ～。

■あて先

〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Visual Basic研究所イラスト』係

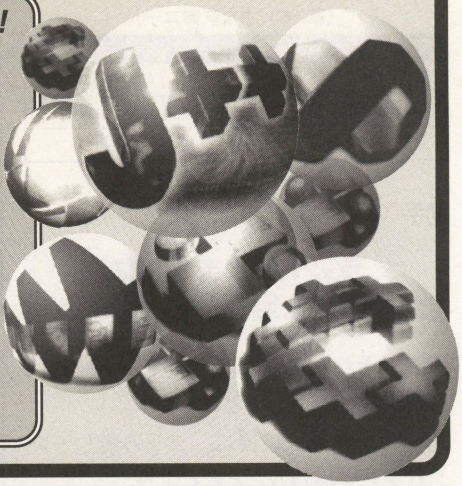
所長　しかし，ホントにイラスト届きはじめているね。来月紹介するから，みんな急いでハガキをだそう！



新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

2段組 新フォーマット

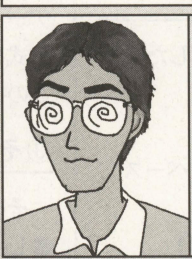
Windowsプログラミング完全マスター



最終回　Windows98対応の開発ツール『Delphi 4』詳細解説！

先月の9月17日，ついにDelphi（デルファイ）のニュー・バージョン『Delphi 4』日本語版が発売されました。Windows98に完全対応しているほか，インターネット・プログラミングや高度な入力支援など，さまざまな新機能が搭載されています。ここでは，実際にDelphi 4を試用しながら，そのレポートをお届けしたいと思います。

TEXT & PROGRAMMING
石川直人



石川直人（Naoto Ishikawa）
Profile
秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。この連載を終え，またさすらいの旅にでようかな… というのは問屋が卸さず（←最近聞かないから死語と断言），カラーページのパソコン紹介記事を書いていたりする。

三つのパッケージからどれを選ぶといいか？

インプライズ*1から，Windowsプログラム開発ツール"Delphiシリーズ"の最新バージョン，Delphi 4』が発売されました。Delphi 4は，先日登場した新OS（基本ソフト）Windows98に完全対応しているのが特徴です。ほかにも，Windows95／NT 4.0にも対応しています*2。

Delphi4には，価格のちがう三つのパッケージが用意されています。一番安価なのが，Delphiの基本機能が使えるStandard（スタンダード）バージョン（価格29,800円）。そしてつぎが，デバッグ機能やデータベース機能などを強化し，インターネット対応コントロールを追加したProfessional（プロフェッショナル）バージョン（価格68,000円）。そして一番高価なのが，大規模なクライアント／サーバ・システムを開発できる，Client/Server Suite（クライアント サーバ スイート）バージョン（価格380,000円）です。

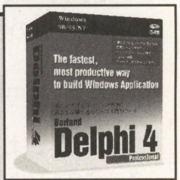
ホビー・プログラマーならば，Standardバージョンが価格も安く，おすすめです。Standardの持つ機能で，十分高度なWindowsプログラムを作成することができます。

ただし，新機能のいくつかには，Professional以上にしか装備されていないものもあります*3。Delphi 4の新機能をフルに使いたいのならば，Professionalバージョンが必要になります。さすがに個人レベルでは，Client/Server Suiteバージョンを買う必要はないでしょう。

ちなみに今回の記事では，発売前のフィールド・テスト版（Client/Server Suite仕様）を使用しています。

Delphi 4日本語版

《価格》
Standard：29,800円
Professional：68,000円
Client／Server Suite：360,000円
《動作環境》
Windows95／98／NT 4.0が動作するマシン
《問い合わせ先》
インプライズ株式会社
インフォメーションサービスセンター
☎ 03-5350-9380
http://www.inprise.co.jp/



Delphi 3と画面はどうちがう？

Delphi 4の画面を見ると，Delphi 3とくらべて一見ほとんど何も変わっていないように思えます（写真1）。しかし，よく見ると，ツールバーに"取っ手"が付いていることがわかるでしょう。

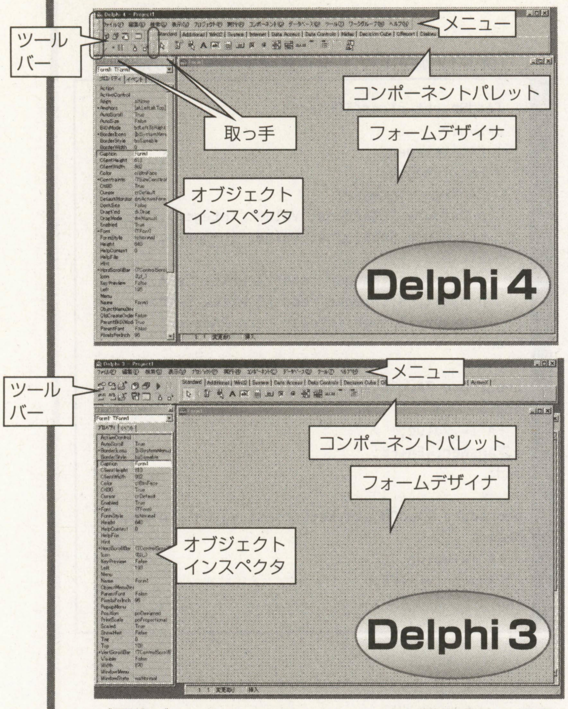
Delphi 4では，『Internet Explorer 4.x』で使われているツールバーのように，ツールバー上のボタンをグループごと自由にマウスで移動させ

＊1　インプライズ
ボーランドは，企業向けのエンタープライズ分野に注力する方針を固めるとともに，その社名を『インプライズ』と変更した。しかし，開発ツールとしてBorlandブランドの名前が残されている。

＊2　対応OS
16ビット版の初代Delphiは，すべてのバージョンのDelphiに同梱されている。つまり，Delphi 4のパッケージ自体はWindows 3.1にも対応している。

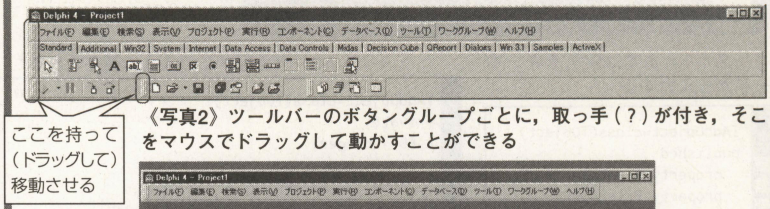
＊3　新機能の装備
くわしくは後述するが，インターネット対応コンポーネントや高度な入力支援機能は，Professionalバージョン以上にしか搭載されていない。

画面のちがい

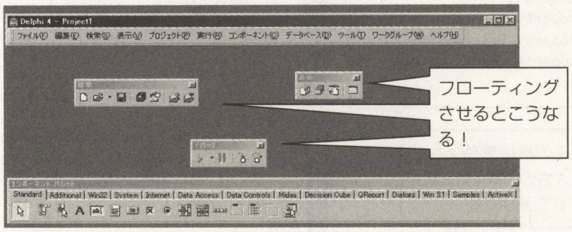


《写真1》Delphi 3とDelphi 4の統合開発環境の画面。基本的なルックスは非常によく似ている

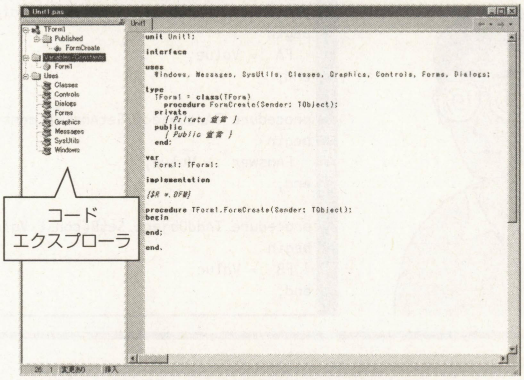
見てわかる新機能はこれだ！



《写真2》ツールバーのボタングループごとに，取っ手（？）が付き，そこをマウスでドラッグして動かすことができる



《写真3》ボタングループは，ツールバーから切り離して別ウィンドウとして独立させることも可能



《写真4》コードエクスプローラによって，プログラムコードで使われている変数・関数などがひと目で把握できるようになった

ることが可能です（**写真2**）。さらに，単に移動するだけでなく，ツールバーから分離させ，ボタン・グループを別ウィンドウとして独立させることもできます（**写真3**）。これを，“フローティング*4”といいます。

Delphi 4では，ツールバーだけでなく，さまざまなパーツがフローティングに対応しています。つまり，開発環境の配置デザインを，自由にカスタマイズすることが可能なのです。

また，単にデザインのカスタマイズができるようになっただけでなく，プログラミングがしやすいように，さまざまな機能が統合開発環境に追加されています。

ここで，**写真4**を見てください。コードエディタの左側にあるこのツリー表示は，『コードエクスプローラ』といいます（Professional以上で対応）。コードエクスプローラには，プログラム中で使用されている変数や関数と，インクルード*5されている外部ユニットの一覧が表示されています。

統合開発環境は，コードエディタの変更を常時監視しており，コードを書き換えるとその内容をリアルタイムでコードエクスプローラに反映させます。また，逆の働きも持っており，たとえば新たな変数を追加したい場合は，コードエクスプローラ上で変数を追加することで，自動的にコード上にも変数の定義が追加されます。

ある程度大きなプログラムになってくると，変数や関数などの定義は，非常に複雑になってきます。このように一覧表示されることで，その管理が非常に楽になるわけです。

コードの自動補完機能が強化された！

Delphi 3では，キーボードでコードを打ち込んでいるときに，さまざまな入力支援機能が使えるようになっていました。

たとえば，コンポーネント*6やオブジェクト*7名を入力すると，それに属するプロパティやメソッドの一覧が表示されます。そこから目的の文字列を選択することで，入力の手間が省けるようになりました。また，関数名を入力するとその引数の宣言が表示されるため，引数の順番や型などをその場でチェックすることもできます。

Delphi 4では，そのような入力支援機能が，さらに強化されています。先ほど紹介したコードエクスプローラも入力支援機能の一部といえますが，それ以外にも「クラス宣言の自動補完機能」

＊4 フローティング
【float：浮く】より，周囲から独立したウィンドウとすることを意味する。もとにもどすことを，“ドッキング”という。

＊5 インクルード
インクルードは，C言語ではそのまま「include」，Delphiでは「Uses」を使って，ソースコードのその位置に，指定した別ファイルの内容が挿入されているのと同様の意味を持つ。

＊6 コンポーネント
Delphiで使用されているプログラム上の部品のうち，コンポーネントライブラリに登録して使われるもの。主に，標準で用意されているVCL登録コンポーネントのことを指す。

＊7 オブジェクト
オブジェクトは，前出したコンポーネントよりも，もっと広い意味での“プログラムで使われる部品”のこと。

これが便利な自動補完だ！

例　足し算をするオブジェクトを作る！

《リスト1》まずは宣言をキーボードから入力する

宣言部

```
TAddObject=class(TObject)
published
  property A:integer;
  property B:integer;
  property Answer:integer;
end;
```

《リスト2》宣言部がこのように補完される

宣言部

```
TAddObject=class(TObject)
private
  FB: integer;
  FA: integer;
  FAnswer: integer;
  procedure SetA(const Value: integer);
  procedure SetAnswer(const Value: integer);
  procedure SetB(const Value: integer);
published
  property A:integer read FA write SetA;
  property B:integer read FB write SetB;
    property  Answer:integer  read  FAnswer  write
SetAnswer;
end;
```

《リスト3》自動的に追加される部分

実現部

```
procedure TAddObject.SetA(const Value: integer);
begin
  FA := Value;
end;

procedure TAddObject.SetAnswer(const Value: integer);
begin
  FAnswer := Value;
end;

procedure TAddObject.SetB(const Value: integer);
begin
  FB := Value;
end;
```

《リスト4》修正して，足し算オブジェクトの完成！

宣言部

```
  TAddObject=class(TObject)
  private
    FB: integer;
    FA: integer;
    FAnswer: integer;
    procedure SetA(const Value: integer);
    procedure SetB(const Value: integer);
  published
    property A:integer read FA write SetA;
    property B:integer read FB write SetB;
    property Answer:integer read FAnswer;
  end;
```

実現部

```
procedure TAddObject.SetA(const Value: integer);
begin
  FA := Value;
  FAnswer:=FA+FB;
end;

procedure TAddObject.SetB(const Value: integer);
begin
  FB := Value;
  FAnswer:=FA+FB;
end;
```

が新しく搭載されています（Professional以上で対応）。

Delphiを使いこなしていくと，プログラム中に新しいオブジェクトを設計・使用することがよくあります。オブジェクトを使用するためには，宣言部と実現部についてそれぞれコードを記述する必要があり，その設計もふつうのプログラミングとくらべると多少めんどうなものになっています。

Delphi 4では，そのオブジェクトの使用を楽にするための工夫がなされているのです。

クラス宣言の自動補完の例を見てみよう！

ここで，簡単な足し算をするオブジェクトを考えてみることにしましょう。「二つの読み書き可能なプロパティに値を入れると，もう一つの読み込み専用プロパティに，その足し算の結果が入る」というオブジェクトを設計するわけです*8。

このような場合，Delphi 4ではまず**リスト1**のような宣言を記述します。

そして，その宣言部の途中にカーソルがある状態で，[Ctrl]+[Shift]+[C]キーを押します*9。すると，その宣言が，**リスト2**のように補完されます。また実現部にも，**リスト3**のようなコードが自動的に追加されています。

これらを修正して，**リスト4**のようにすれば，足し算オブジェクトの完成です。

このようなオブジェクトをはじめから設計していくことを考えると，非常に楽なのがわかるでしょう。

コード間の参照も簡単にできる！

プログラムを組んでいると，関数やオブジェクトの定義についての情報が必要になることがよくあります。

Delphi 4では，そんなときのための「複数コード間の参照」が非常に簡単にできるようになっています（Professional以上で対応）。

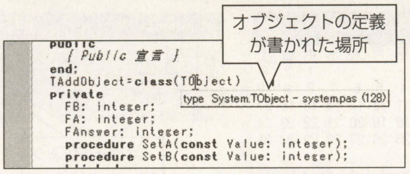
まず，コードエディタ上で，適当な変数名の上にマウス・カーソルを合わせます。すると，その変数の定義とその定義が書かれているファイル名，ライン数が表示されます（**写真5**）。これで，変数の型などの確認が簡単にできるわけです。

続いて，コードエディタ上で，[Ctrl]キーを押しながらマウス・カーソルを変数名，関数名，型名の上に合わせると，その部分の色が青く変わり下線が引かれます（**写真6**）。そこをクリックすると，それらの変数，関数，型の宣言部が呼びだ

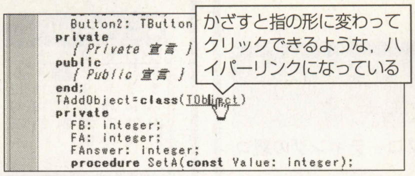
＊8　オブジェクトの例
もちろんこのようなオブジェクトは実用的ではないが，オブジェクトの基本的な作りかたはこれで理解できるだろう。要は，入力インターフェース，それに対応した内部での実現方法，そして出力インターフェースという三つの要素を定義していくのだ。

＊9　ショート・カット
それほどひんぱんに使う機能ではないため，ショート・カット機能はちょっと複雑。機能が増えるにつれ，その呼びだし方法を覚えておくのが大変になってきたかも。

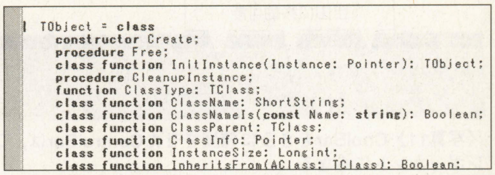
定義がすぐに確認できるようになった！



《写真5》マウス・カーソルを変数に合わせると，その変数の定義（型）が確認できる

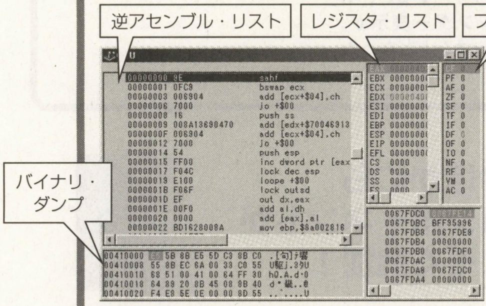


《写真6》[Ctrl]キーを押しながら変数／関数／型などにマウス・カーソルを合わせると，その部分がハイパーリンク（ホームページでクリックできる場所と同じもの）に変わる

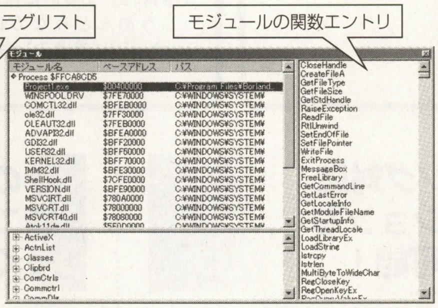


《写真7》ハイパーリンクをクリックすることで，その部分の定義や内容が書かれている場所へジャンプすることが可能になるのだ

デバッグ時の新機能はこれだ！

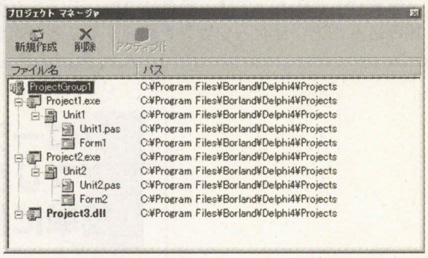


《写真8》“CPUビュー”では，現在実行中のプログラムの逆アセンブル・リストや，レジスタの状態などがチェックできる



《写真9》“モジュールビュー”によって，プログラムから呼びだされるさまざまな外部モジュールを確認することが可能

これがプロジェクトマネージャだ！



《写真10》複数のプロジェクトから構成されるプログラムの作成に対応した，プロジェクトマネージャ。大規模なプログラム開発には欠かせない

されます（**写真7**）。

Delphiをはじめとする最近のプログラミング言語では，プログラム中さまざまな関数やオブジェクトを呼びだすため，プログラムの流れがソースコード上のあちらこちらに移動することになります*10。そのようなプログラムの流れを把握するには，Delphi 4で搭載されたこのコード内ハイパーリンク機能は，非常に便利なのです。

デバッグ機能も進化したぞ！

インプライズの開発ツール『C++Builder 3』は，CPU（マシン語）レベルでのデバッグ・モードである“CPUビュー”機能が搭載され，好評でした。この機能は，Delphi 4でも採用されています（**写真8**）。

この画面上には，実行コードが逆アセンブル表示され，さらにレジスタやフラグなどの情報を表示・編集することができます*11。

もう一つ，“モジュールビュー”というデバッグ機能も追加されています（**写真9**）。これは，実行プログラムから呼びだされる，さまざまなモジュール*12を監視しています。そして，読み込まれたモジュールに関するさまざまな情報を表示し，プログラムをモジュールの読み込むタイミングで停止するよう設定することができます。

これにより，外部モジュールとの関連で，プログラムの挙動がおかしいと思われる場合などのデバッグが，やりやすくなるでしょう。また，各モジュールの持つ関数エントリ*13の一覧を見ることもできます。

複数ファイルによるプロジェクトに対応！

新しく追加された“プロジェクトマネージャ”によって，複数のプログラムから構成されるプロジェクトの作成も簡単になりました（**写真10**）。

たとえば，さまざまな機能を，メイン・プログラムとは別に外部DLLに納めるようなプログラムを作成する場合，従来ならばメイン・プログラムとDLLとはまったく別々に作成することになっていました。

しかし，Delphi 4ではそれらの関連プログラム／DLLを一つのプロジェクトとして，プロジェクトマネージャでまとめて管理することができるのです。これで，複数のファイルにわたって修正した場合でも，実行するときにはすべての修正されたファイルをコンパイルしてから実行してくれます。

関連した複数プログラムを同時に作成するときのバージョン管理など，非常に管理が簡単になったのです。

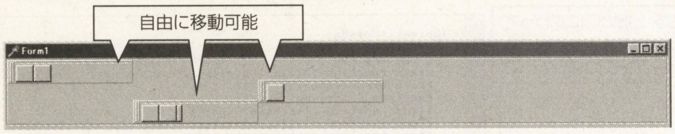
＊10　プログラムの流れ
昔のBASICのように，プログラムの流れが直線的な場合は，プログラムの流れを追っていくことが簡単だった。

＊11　CPUビューの機能
まあ，どれだけの人が実際にCPUビューの機能を使うかというと，かなり少なそうではある。しかし，コンパイラの生成コードが確認できるという使い道もあるため，よりプログラミングの理解を深めたいという人には有用だろう。

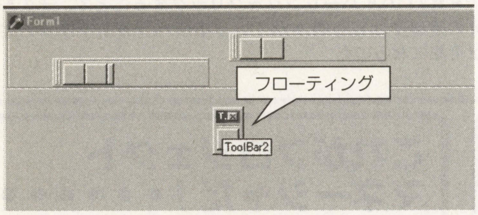
＊12　モジュール
Windows上では，一つのプログラムを実行したときでも，その裏ではさまざまなDLL，OCXなどが読み込まれ，実行されている。それらの実行ファイル／DLLなどを合わせてモジュールと呼んでいる。

＊13　関数エントリ
関数エントリとは，要するにそのモジュールが用意している，外部から呼びだし可能な関数のインターフェースのこと。Windows標準DLLなどの関数エントリには，おなじみのWindows APIがたくさん並んでいる。

フローティングのようす



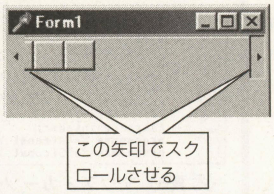
《写真11》CoolBarをさらに発展させたControlBarは，フローティングの親コンポーネントにもなる



《写真12》Delphi 4では，簡単にフローティング機能を組み込んだアプリケーションを開発することが可能

その他の新コンポーネント

《写真13》まじめに作ろうとすると，けっこうめんどうなカレンダー表示が，Delphi 4では標準コンポーネントとなった



《写真14》上下・左右どちらかにのみスクロールするScrollBoxがほしいときは，PageScrollerで代用できる

フローティング対応アプリケーションも簡単に作成可能！

新機能の“ControlBar”は，Delphi 3で追加されたCoolBarをさらに発展させたものです（**写真11**）。

CoolBarでは，その上に置かれているボタン・グループの配置をマウスで変更できたものの，その移動範囲には制限がありました。それに対してControlBarでは，もっと自由にボタン・グループを移動することが可能です。

また，ControlBarにはもう一つ重要な役割があります。それはフローティング・ウィンドウの受け皿となる能力です。

フローティングとは，先ほどDelphi 4の統合開発環境自身のカスタマイズ機能の例として説明したように，ボタン・グループなどをウィンドウに埋め込んだり，独立したウィンドウに分離したりする技術です。

Delphi 4では，さまざまなコントロールをフローティングに対応させています。そして，その受け皿として機能するのが，ControlBarをはじめとするDockSiteプロパティを持つコンポーネントなのです*14。

ControlBarのDockSiteプロパティを「True」にし，その上に載せているToolBarのDragKindプロパティを「dkDock」に変更します。たったこれだけの変更で，先ほどのControlBar上に載せたToolBarをフローティングさせることが可能になるのです（**写真12**）。フローティングしたウィンドウは，簡単にもとにもどす（ドッキングする）こともできます。

そのほかにも新コンポーネントがぞくぞく追加！

Delphi 4では，ControlBar以外にもいくつかの新コンポーネントが追加されています。

たとえば“MonthCalendar”は，Delphi 3で追加されたDateTimePickerのカレンダー表示部分だけを独立させたコンポーネントです（**写真13**）。これで，わざわざプログラミングをしなくても，簡単にカレンダーを使ったプログラムを作成することができます。

“PageScroller”は，ScrollBoxの別バージョンのようなものです。ScrollBoxでは，その子コンポーネントがScrollBoxの範囲からはみだした場合，スクロール・バーを表示することで表示範囲を移動できるようになっていました。

それに対してPageScrollerは，上下方向か左右方向かのどちらかにのみはみだす場合専用になっています。スクロール方式も，スクロール・バーを使わず，画面の左右（もしくは上下）に矢印ボタンを表示することで対応します（**写真14**）。要するにこれは，小規模なScrollBoxといった用途に使うべきコンポーネントです。

また，従来ActiveX（OCX）で提供されていたインターネット関連コンポーネントが，Delphi 4からはDelphiのネイティブ・コンポーネント*15として書き換えられています（Professinal以上に付属）。

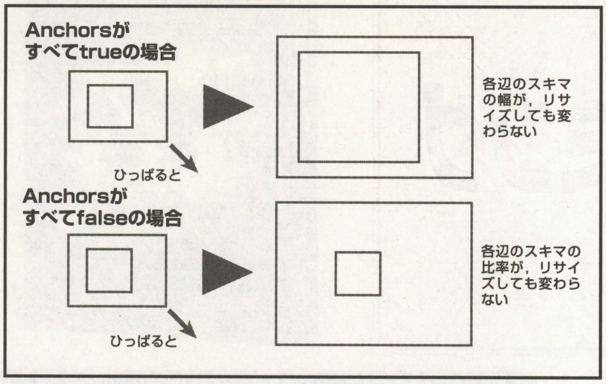
ActiveXの場合，その配布やセットアップがめんどう*16という欠点がありました。それがDelphiネイティブになったことで，配布の手間を考える必要がなくなり，かつ呼びだしや実行も

＊14　受け皿になるコンポーネント
フローティングの受け皿になるコンポーネントは，ControlBarの他に，FormやPanel，PageControlなど，DockSiteプロパティを持っているものすべて。

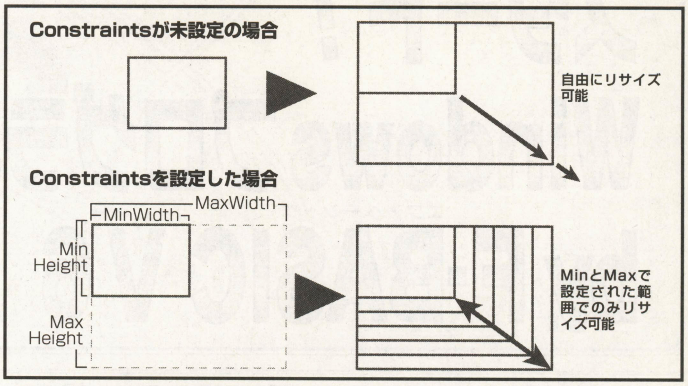
＊15　Delphiネイティブ・コンポーネント
Delphiネイティブということは，要するにObject Pascalで書かれているということ。コンパイルすると，その機能がアプリケーションの実行ファイルの中に組み込まれるため，外部OCXを使うよりも高速となる。

＊16　ActiveXコントロールの欠点
ActiveXコントロールは，一般にコピーしただけでは動作しない。コピーした後にそのWindowsシステムのレジストリに登録する必要があり，そのためにセットアップ・プログラムが必要となる。

デザインの新機能



《第1図》Anchorsプロパティによって，リサイズしたときの子コンポーネントの追随パターンをいろいろと制御できるようになった



《第2図》Constraintsプロパティによって，フォームやコンポーネントのリサイズ可能な範囲を制限することができる

高速化されています。

デザインのバリエーションが増えた！

Delphiでは，コンポーネントをフォーム上に配置する際，Alignプロパティを利用して，その位置を自動的に調整することができました。

Delphi 4では，その考えかたをさらに押し進めた"Anchorsプロパティ"というものが導入されています。これは，親コンポーネント（フォームなど）のサイズが変更された場合，子コンポーネントがどのように追随していくかを設定するプロパティです（第1図）。

さらに"Constraintsプロパティ"というものも追加されています。これもリサイズに関係したプロパティで，MaxHeight，MaxWidth，Min Height，MinWidthという四つの要素を設定することで，リサイズ可能な範囲を指定することができるというものです（第2図）。

このような新しく追加されたプロパティを使用することによって，Delphiで作成するアプリケーションは，簡単な操作で幅広いデザインを行なうことができるのです。

また，フォーム上に置かれたコンポーネントの位置やサイズを変更するとき，リアルタイムに現在の座標が表示されるようになっていることも，デザインのときには非常に便利な機能といえます。

そのほかの新機能を見るのだ！

ほかにも，新機能の"ActionList"によるプロパティやメソッドの共有も，非常に有用な新機能です。Delphi 3などでも，イベントハンドラを複数のコンポーネントで共有することができました。ActionListは，さらにそれをよく使ういくつかのプロパティにまで拡大しています。

そのほか，

- **インテリ・マウス対応イベントの追加**
- **レジストリ・アクセス用TRegistoryIniFileオブジェクトの追加（従来のTRegIniFileとちがって，従来のIniFileオブジェクトと互換性がある）**
- **メニューを自分でデザインできるオーナードロー対応**
- **2000年問題へのより細かい対応（Professional以上で対応）**

など，さまざまな機能が追加されています。

また，使用言語であるObject Pascalも変更がほどこされており，配列の範囲を動的に変更できる動的配列*17，引数を指定しない場合に引数を初期値に設定して呼びだすデフォルト引数，同名で引数が異なる関数を許可するオーバーロード*18など，非常にプログラミングに役に立つ拡張が多数行なわれています。

それでは，また会う日まで

最後は駆け足で説明してきましたが，Delphi 4が持つ能力の概略がおわかりいただけたでしょうか。

といったところで，けっこう長いあいだ*19連載してきた『Windowsプログラミング完全マスター』も，今回でひとまずお別れとなりました。もともとが「Delphi完全マスター」だったのですから，Delphiで締めるというのもちょうどいいタイミングだったかもしれません。

それでは，また会う日まで，さよ～なら～。

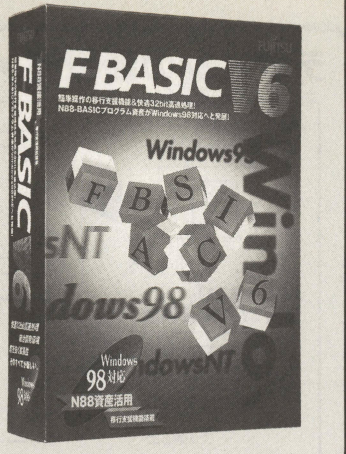
＊17　動的配列
従来のObject Pascalでは，動的配列を実現するためには，プログラマーが自らメモリを確保・破棄する必要があった。

＊18　オーバーロード
overideではなくoverload。C++言語ではもともとそのような関数を作ることが可能だった。Delphiでも新しく対応したわけだ。

＊19　編集部注
この筆者は，こういうところが非常にアバウトで，いつもサブ・タイトルのところは「第＊回～」と書いてくる。回数くらい覚えてほしい（ちなみに今回は21回目だった）。みなさんの要望が高いようならDelphi／Windows完全マスターを復活させるので，エールのお便りくださいね（編集部より）。

入門者に最適のWindowsプログラミング・ツール
DOS-BASICからの移行実績はNo.1！

スタート！ Windowsプログラミング by F-BASIC V6



第3回 イベント・プログラミングで“もぐらたたき”を作ろう①

これまでのDOS-BASICと高い互換性のある『F-BASIC V6』を使って，プログラミングの勉強をしていくこの連載，前回から，F-BASIC V6の“Windowsモード”のプログラミングについての紹介がはじまりました。わからなかった人，まだ読んでいなかった人も，復習からはじめますので，ぜひ一緒に学んでいきましょう。

TEXT & PROGRAMMING
椛島たけし

椛島たけし(Takeshi Kabashima)
Profile
熊本県生まれ。これまでN88-BASIC，Visual Basic，F-BASICを使ってきた経歴をもとに，現在はプログラミングを生業とする毎日を過ごす。今どきPentium-90MHzのマシンで仕事させるな！　というわけで，上司に「新しいの買って」と言ったら，「PCの処理速度より，キミの処理速度をあげろ」と却下された…。

まずは復習　F-BASIC V6のWindowsモード

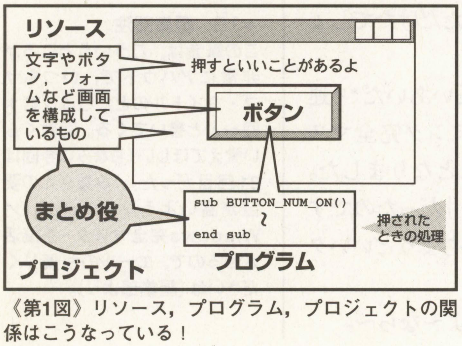
それではほじめに，先月号の復習である“Windowsモードの基礎知識”を紹介しましょう。Windowsモードで作成するアプリケーションは，以下の三つの要素から成り立ちます。

- ● プログラム(BAS)：プログラム・ソース・ファイル
- ● リソース(RC)：画面構成ファイル
- ● プロジェクト(MAK)：モジュール管理ファイル

カッコ内は，そのファイルの拡張子を意味します。

これらの要素を簡単に紹介すると，まずはじめの“プログラム”は，命令や計算式などのコードリストのことです。リソースとは，Windowsプログラムで“見える部分”，つまりウィンドウやボタン，文字を指します。これらのリソースは，プログラムにより制御されます。

リソースやプログラムは複数あるため，これらまとめて管理するのがプロジェクトなのです（第1図）。



《第1図》リソース，プログラム，プロジェクトの関係はこうなっている！

Widnowsモードはイベント駆動型だ！

さて，今回のテーマである“イベント”についても，先月軽く触れました。

それは，「Windowsモードは，マウスがクリックされたなどのイベント（動作）をきっかけに動作する」ということでした。これは，イベント駆動型，もしくはイベント・ドリブンと呼ばれています。

F-BASIC V6で具体的にイベント処理を行なうには，

```
WAITEVENT
```

という命令を使用して，イベントの発生を待つ処理を記述しておく必要があります。

さて，ここまで紹介した「Windowsモードを構成する要素」「イベントの概念」を押さえておけば，基本的なプログラムを作りはじめる準備はOKです。それでは，実際のプログラミングに入ることにしましょう。

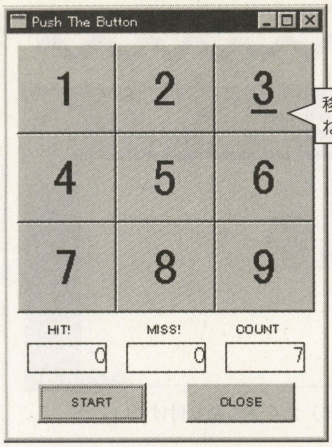
F-BASIC V6
価格35,000円
《問い合わせ先》
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
ホームページ
http://www.infoweb.ne.jp/fmw/
価格35,000円
《動作環境》
日本語Windows95／98／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量40Mバイト以上

もぐらを叩くと何かがひらめく？

前回作ったのは，2個のサイコロで半丁を表示するものでした。

今月は，もっとゲームらしいものを作ってみることにします。構想として，“もぐらたたき”を考えてみました（なぜもぐらなのかは聞かないでね）。

ただし，もぐらたたきを実現するには



《写真1》これが『もぐらたたき（簡易版）』の完成予想画面だ！

“もぐら”の絵を表示したり，“ハンマー”を動作させたり，少々複雑な処理が必要になります。この点に関しては，F-BASIC V6を勉強しながら，じょじょにいろいろな機能を加えていくことにしましょう。

今回は，処理を簡略化して，「画面のボタンをマウスでクリックする」ということにします。名付けて『もぐらたたき（簡易版）』の完成予想図は，**写真1**のとおりです。

ウィンドウ内に[1]〜[9]のボタンが配置されています。この画面で，[3]の下にアンダー・ラインが表示されていることに注目してください。

このラインが，いろいろな数字の下に，ランダムに移動します。ラインが移動する前にマウスでクリックすると，得点が加算されます。ちがう数字をクリックしたり，クリックするタイミングが遅れると減点となります。

だいたいゲーム内容のイメージをつかんでもらえたでしょうか？

必要な機能を考えてみると何があるだろう？

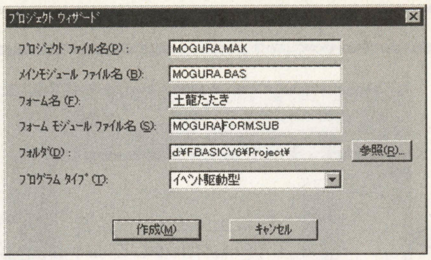
つぎに，この『もぐらたたき（簡易版）』に必要な機能について考えてみましょう。

大きなものとしては，

①数字にアンダー・ラインを表示する
②ラインを定期的に移動させる
③数字をクリックすると得点計算をする

という機能が考えられます。

これが，ゲームを作るうえで，最低限必要な機能です。それでは，これらの機能を実現する方法を，一つずつ説明していきましょう。



《写真2》初期設定をするプロジェクトウィザード画面。各ファイル名を入力する

●クリックできる数字を作成してアンダー・ラインを表示する方法

F-BASIC V6のWindowsモードでは，土台となる“フォーム”に，ボタンや文字などの“部品（コントロール）”を配置して画面デザインを行ないます。

クリックできる部品の代表的なものが，“ボタンコントロール”です。今回は，このボタンコントロールに数字を表示することにします。

ボタンコントロールには，“フォント”と呼ばれる，表示する文字の性質を指定する項目があります。アンダー・ラインを表示するには，「下線付きのフォント」を指定することになります。

これは，画面のデザイン時にも指定することができますが，プログラム上からも指定可能です。具体的には，

```
SETFONTUNDERLINE
```

という関数を使用して，アンダー・ラインを表示したり消去したりします。

●アンダー・ラインを移動させる方法

これは，一定の間隔でラインを移動させる機能です。

イベント処理のうち，時間間隔をきめて処理を行なうには，「タイマーコントロール」を使用します。タイマーコントロールで指定した時間が経過するごとに，“TIMER”というイベントを発生させてくれます。

ですから，TIMERイベントが発生するたびに，「ラインを移動する」＝「ボタンコントロールに下線付きのフォントを表示する」という処理を行ないます。

つまり，TIMERイベントでSETFONTUNDERLINE関数を呼びだせばよさそうですね。

●数字をクリックすると得点計算をする方法

数字（ボタンコントロール）がマウスでクリックされると，Windows上では“CLICK”というイベントが発生します。

オブジェクト型変数について

Technical Column

数値や文字などを格納しておく“変数”。このデータ型式には，

●文字型（可変長，固定長，その他）
●数値型（単精度，倍精度，その他）

など，さまざまな種類があります。

F-BASIC V6では，このほかに“オブジェクト型（Object型）”という変数が用意されています。オブジェクト型の変数には，オブジェクトすなわちコントロールを結びつけることができます。

オブジェクト型変数とコントロールを結びつけるには“ATTACH”，切り離すには“DETACH”という命令を使用します。

オブジェクト型変数の使用例は，以下のとおりです。

```
#include "WINDOWS.BI"
〜
var BUTTON_OPEN as object
BUTTON_OPEN.ATTACH GETDLGITEM
("BUTTON1")
BUTTON_OPEN.SETWINDOWTEXT "閉じる"
BUTTON_OPEN.DETACH
```

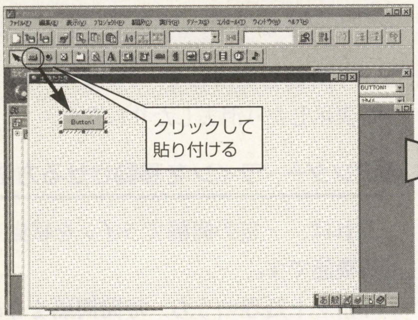
この例では，オブジェクト型変数“BUTTON_OPEN”を宣言し，BUTTON_OPENに実際のボタンコントロールの「BUTTON1」を結びつけています。

結びつけるには，コントロール設定されている“ウインドウハンドル”という識別番号を指定する必要があります。これは，GETDLGITEM関数により，「BUTTON1」という名前からウインドウハンドルを取得することができます。

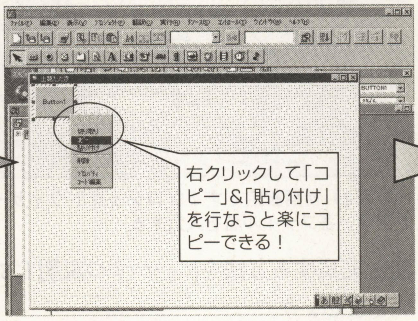
結びついたあとは，SETWINDOWTEXT命令でテキストを変更するなどの操作が可能になります。

今回のサンプルでは，オブジェクト型変数を使用した，コントロールの操作を数多く使用しています。わからない部分は，マニュアルなども参照して勉強してください。

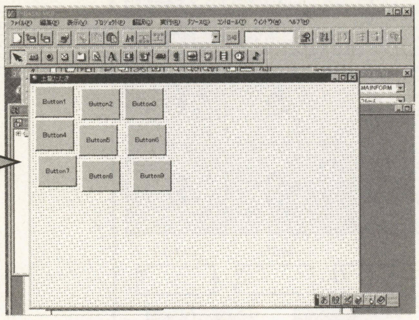
コントロールの貼り付け

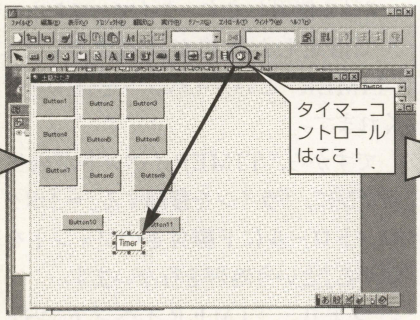


《写真3》フォームにボタンを貼り付ける

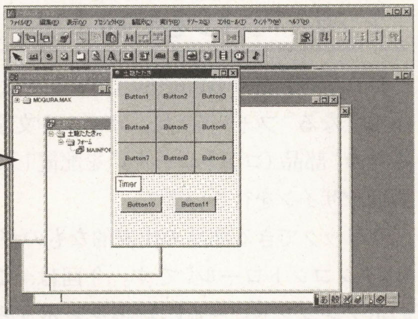


《写真4》ボタンをコピーして…

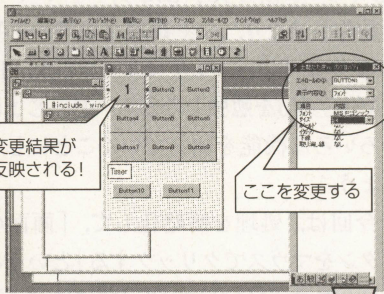

《写真5》たくさん貼り付けていこう



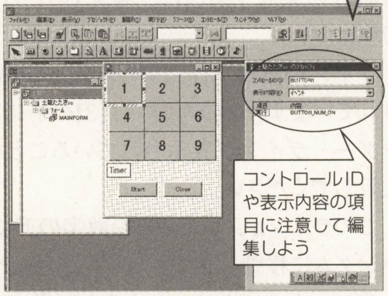
《写真6》タイマーコントロールを貼り付ける


《写真7》全体を成型したところ

プロパティの設定



《写真8》プロパティウインドウの編集



《写真9》イベントを変更しているところ

このCLICKイベントで，得点計算を行なえばよいわけですね。

得点計算は，単純な足し算と引き算で大丈夫ですが，アンダー・ライン付きの状態かそうでない状態かを判定する仕組みが必要です。いわゆる“ヒット”か“ミス”かによって，加算と減算を行なうわけですね。

画面のデザインはこうやって行なう！

F-BASIC V6によるWindowsモードのプログラミング，とりわけイベント処理を多用したプログラミングは，画面デザインから行なうのが基本です。

今回は，“ウィザード”という便利な機能を使用して，できるだけ簡単にプログラムを作成してみます。

●コントロールを貼り付ける

フォームに対して，部品であるコントロールを配置していく作業は，以下のような手順になります。

①F-BASIC V6を起動し，[プロジェクト]メニューより[ウィザード]を選択。写真2のように，各ファイル名を入力する。

②土台となるフォーム「土龍たたき」を，アクティブ（ウィンドウが選択されている状態）にする。プロジェクト・ウィンドウの裏側に隠れている場合があるので，注意。

③ツールバーより「ボタンコントロール」を選択し，フォームを貼り付けて成型する（**写真3**）。

④「Button1」を左クリックして選択し，右クリックで「コピー」選択（**写真4**）。そして8回「貼り付け」を繰り返す（**写真5**）。

⑤③と同様に，「Button10」「Button11」を貼り付ける。

⑥ツールバーよりタイマーコントロールを選択し，フォームに貼り付ける（**写真6**）。

⑦全体を成型する（**写真7**）。

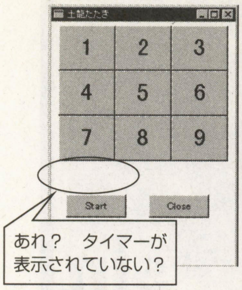
●各コントロールのプロパティの設定

配置した各コントロールに対して，大きさなどをきめる“プロパティ設定”を以下の手順で行ないます。

①「Button1」を左クリックして選択し，右クリックで「プロパティ」を選択する。

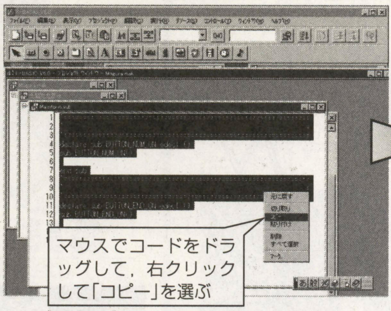
②「MOGURA.rcのプロパティ」ウィンドウをアクティブにする。

③コンロールIDを「BUTTON1」にして，[スタイル]-[テキスト]を「1」，[フォント]-[サイズ]を「24」に設定する（**写真8**）。また，[イベント]-[実行]を「BUTTON_NUM_ON」に設定する（**写真9**）。BUTTON2〜9も同様に，[スタイル]-[テキスト]を「2」〜「9」，[フォント]-[サイズ]を「24」，[イベント]-[実行]を「BUTTON_NUM_ON」に設定する。

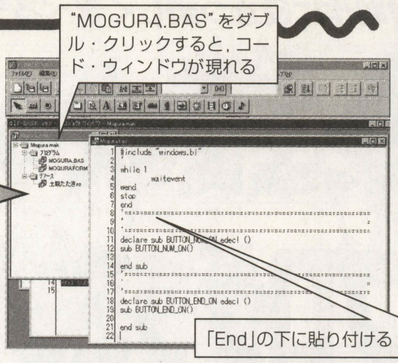


《写真10》とりあえず実行してみるが，ボタンを押しても何も処理されないなど，まだ不完全だ

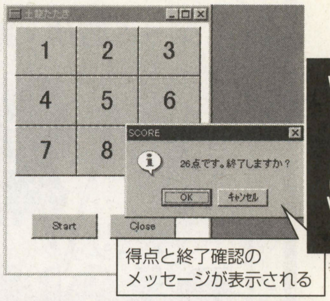
コードの記述



《写真11》ソースコードをコピーする



《写真12》ソースコードを貼り付けたところ



《写真13》「Close」ボタンを押すと，得点とメッセージがちゃんと表示された！

④コンロールIDを「BUTTON10」にして，[スタイル]-[テキスト]を「Start」，[イベント]-[実行]を「BUTTON_START_ON」に設定する。

⑤コンロールIDを「BUTTON11」にして，[スタイル]-[テキスト]を「Close」，[イベント]-[実行]を「BUTTON_END_ON」に設定する。

ここで一度実行してみるとどうなる？

さて，ここで一度このプログラムを実行してみましょう。

[F5]キーを押すか，もしくは[実行]メニューよりさらに[実行]を選択してください。はじめて実行する場合は，「翻訳しますか？」と確認画面が表示されます。翻訳とは"コンパイル"とも呼ばれる，プログラムをパソコンがわかる形に変換する作業のことです。

ここでは[OK]ボタンを押して，翻訳して実行してくださ。実行結果は，**写真10**のようになるはずです。何か，すでにもうできあがった感じがしますね。ボタンをクリックすると，ちゃんと押されたアニメーションも表示してくれます。

この実行画面をよく見ると，タイマーコントロールが表示されていないのに気づきます。タイマーコントロールは，実行時に表示されないコントロールなのです。

また，数字（コマンドボタン）を押しても，何も起こりません。その理由は，CLICKイベントの時の動作を何も指定していないからですね。

つぎに，ボタンを押したときの動作をプログラミングしてみることにしましょう。

最後にコードを記述しよう！

それでは，「ボタンを押すと得点が加算される」という動作をプログラミングして，[Close]ボタンを押したときは，得点を表示して終了メッセージをがでるようにしてみましょう。

●イベントにコードを記述する

①プログラムが起動していたら，忘れずに右上の[×]ボタンで終了させる。

②フォームに配置した，コマンドボタンの[1]と[Close]ボタンをダブル・クリックする。

③表示されたコードを反転しコピーし（**写真11**），"MOGURA.BAS"に貼り付ける（**写真12**）。

先ほど，コントロールのプロパティ設定のときに，ボタン1～9の[イベント]-[実行]にBUTTON_NUM_ON，Closeボタンの[イベント]-[実行]にBUTTON_END_ONを指定したのを覚えていますか？ そうです，この[イベント]-[実行]に入力した項目が，実際にボタンを押したときのイベントとして定義されるわけです。

したがって，

```
sub BUTTON_NUM_ON()
  ∫ ボタン1～9を押したときに
    実行されるコード
end sub
```

```
sub BUTTON_END_ON()
  ∫ Closeボタンを押したときに
    実行されるコード
end sub
```

となりますね。

あとは，つぎの**リスト1**を参考に，コードを入力してください。とくに，

```
var shared HIT_COUNT%
```

の行は忘れずに入力してくださいね！

《リスト1》"イベント"への記述例

```
#include "windows.bi"
'
var shared HIT_COUNT%

while 1
        waitevent
wend
stop
end
'==========================================================
'                                                         =
'==========================================================
declare sub BUTTON_NUM_ON edecl ()
sub BUTTON_NUM_ON()
        HIT_COUNT% = HIT_COUNT% + 1
end sub
'==========================================================
'                                                         =
'==========================================================
declare sub BUTTON_END_ON edecl ()
sub BUTTON_END_ON()
        MSG$ = str$(HIT_COUNT%) + "点です。終了しますか？"
        if MESSAGEBOX("SCORE",MSG$,1,3) = 0 then
                end
        else
                HIT_COUNT% = 0
        end if
end sub
```

再び実行させたら…

ここまで作ったら，再び実行してみましょう。実行手順は，先ほどと同じです。

プログラムが起動したら，[1]～[9]ボタンを適当に押し，[Close]ボタンを押してみましょう。その結果は，**写真13**のよう，得点と終了確認のメッセージが表示されるはずです。

と，ここで誌面がつきてしまいました。次回からは，「もぐらたたき」の具体的なコーディング（記述）に入りたいと思います。

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC(ベーシック)プログラミング講座

CG Illustration●Mekamaki

《Windowsマシン・FM TOWNS・PC-9801／9821シリーズ対応》

最終回　運動エネルギーをパソコンでシミュレートしてみよう！

自転車に乗っているときは，ある程度スピードがつけば，しばらくのあいだは自転車をこがなくても進んでいけますね。これは，移動している物体はエネルギーを蓄えており，エネルギーを消費しているあいだは空気抵抗などの摩擦に対抗できるためです。今回は，このような“運動エネルギー”について紹介していきましょう。

TEXT & PROGRAMMING
東 幸太

東 幸太 (Kouta Azuma)

Profile

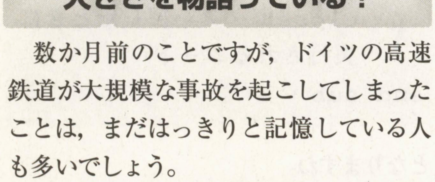
パソコンによる積極的な教育補助を推進する，BASICプログラミング歴15年以上の男。そして季節は秋である。芸術の秋，読書の秋などといわれるように，秋はいろいろな創造作業をするのに適した季節である。当然，筆者の場合は“プログラミングの秋”。しかし，たいてい“デバッグ地獄の秋”になってしまうのが悲しいところである。

鉄道事故はエネルギーの大きさを物語っている！

数か月前のことですが，ドイツの高速鉄道が大規模な事故を起こしてしまったことは，まだはっきりと記憶している人も多いでしょう。

この事故では，脱線した車両が橋脚に衝突し，その橋脚はほぼ完全に破壊されてしまいました。橋を支える役目を持つ橋脚は，通常の方法で破壊しようとすると，大型の重機を利用して，かなりの時間をかけないと壊せません。

しかし，あの事故では橋脚がほぼ“一瞬”で破壊されてしまいました。高速鉄道の車両は，高速化のために比較的軽く作られていますし，衝突したのは客車ですから中身は空間がほとんどです。それにもかかわらず，橋脚をこなごなにするような破壊力を持っていたことになります。



《第1図》物体に力を加えて移動させると？

この破壊力の源になっていたのは，車両の堅さでも重さでもなく，“速度”なのです。ある速度で移動している物体には，その速度に対応した“エネルギー”が蓄えられています。この蓄えられるエネルギーを，“運動エネルギー”と呼んでいます。

力のエネルギーの関係をしっかり把握しよう！

静止している物体を移動させる場合，力を加えてやる必要があります。力を加えると，その方向に加速度が生じ，物体はじょじょに速度を上げていきます。

ここで，**第1図**を見てください。このように，物体に力F[N]を加え，そのときに力Fと同じ方向に距離x[m]だけ移動したとしましょう。すると，その物体には，

$E=F \cdot x$　　…①

で表現されるエネルギーE[J]*1が加えられたことになります。

物体が蓄えているエネルギーは，何らかの要因で追加されたり消費されたりしない限り，変化しません。これは，“エネルギー保存の法則”と呼ばれています。

移動する物体の場合，その物体が蓄えている運動エネルギーは，「外部から加速したり，摩擦やブレーキなどで減速しない限り変化しない」ということになります。**第1図**の物体が，摩擦などの抵抗をいっさい受けていないとすると，あたえられた力Fはすべて物体の加速に使われます。

物体の質量をm[kg]とすると，運動方程式*2により加速度a[m／s²]は，

$a=F/m$　　…②

J（ジュール）*1

Technical Column

1[N]の力で，物体を1[m]移動させたときの仕事が1[J]になる。仕事とエネルギーは同じ意味で，「1[J]のエネルギー」という表現ができる。

ちなみに，いくら力を加えても物体が動かなかった場合には，移動距離が0になるので仕事も0になる。

運動方程式*2

Technical Column

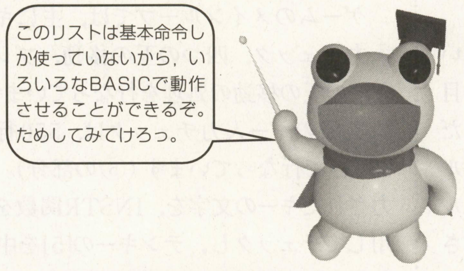
物体に力をあたえると，その物体は加速をはじめる。そのときの，力と加速の関係を示す方程式。物体の質量をm[kg]，あたえた力をF[N]，加速度をa[m／s²]とすると，

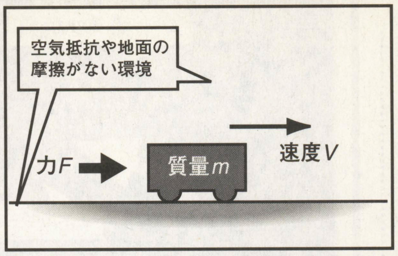
$F=m \cdot a$

という関係が成立し，この式を運動方程式と呼ぶ。

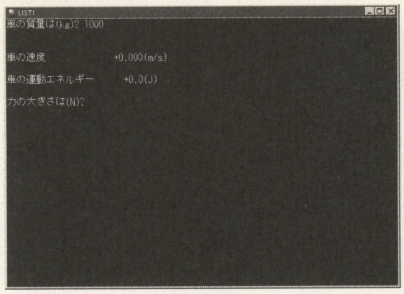
《リスト1》運動エネルギーの計算を行なうプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 DT=.01 '刻み時間
30 V=0 '車の速度
40 CLS 'N88BASICは 40 CLS 3
50 INPUT "車の質量は(kg)";M
60 E=0 '車の運動エネルギー
70 WHILE -1 '無限ループ
80  LOCATE 0,3
90  PRINT USING "車の速度             +####.###(m/s)";V
100  LOCATE 0,5
110  PRINT USING "車の運動エネルギー +######.#(J)";E
120  LOCATE 0,7
130  INPUT "力の大きさは(N)";F
140  LOCATE 0,9
150  INPUT "力を加える距離は(m)";X          ←①
160  A=F/M '運動方程式による加速度aの計算
170  L=0 '力が加えられている間の移動距離のカウンタ
180  WHILE ABS(L)<X                          ┐
190   V=V+A*DT '刻み時間dt後の速度を計算      │②
200   L=L+V*DT '力が加えられてからの移動距離カウンタを増やす
210  WEND                                    ┘
220  E=E+F*X '力×距離分だけ，運動エネルギーを変化させる
230  LOCATE 40,3
240  PRINT USING "---> +####.###(m/s)";V
250  LOCATE 40,5
260  PRINT USING "---> +######.#(J)";E
270  WHILE INKEY$="" 'キー入力があるまで待つ
280  WEND
290 WEND
300 END
```

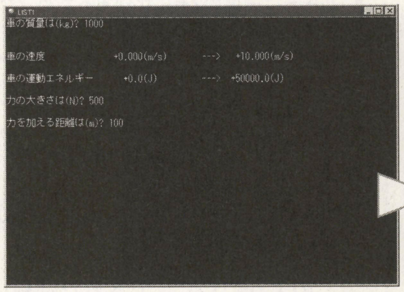




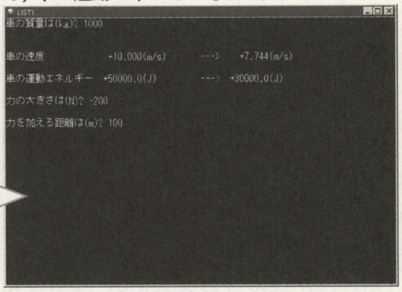
《第2図》摩擦のない条件で，車に力を加える



《写真1》リスト1を実行し,車の質量を1000[kg]にする。初期状態では速度が0になっているため，車の運動エネルギーも0になる



《写真2》写真1の状態のあとに，加える力の大きさを500[N]，距離を100[m]とすると，車は加速されて秒速10[m／s]の速度になる。同時に，運動エネルギーも50000[J]になり，質量と速度から計算した結果と一致する。結果として，車は外部からエネルギーを供給され，そのエネルギーを運動エネルギーとして蓄えていることになるのだ。このあと，写真3のように入力すると…



《写真3》写真2の状態のあとに，加える力の大きさを－200[N]，距離を100[m]とすると，車は減速されて秒速約7.7[m／s]の速度になる。同時に，運動エネルギーも30000[J]に減少する。この状態でも，車の持つ運動エネルギーは質量と速度から計算した結果とほぼ一致する。車が蓄えていた運動エネルギーのうち，外部から逆方向に加えられた仕事に相当する20000[J]ぶんが減少したことになる

となります。この式より，力Fの大きさが一定だとすると，加速度aも一定となります。

距離xを移動するのにt[秒]必要だったとすると，初期速度0で，一定の加速度aによってt[秒]加速した場合の移動距離x[m]は，

$$x=\frac{1}{2}a\cdot t^2 \quad \cdots③$$

となります。

また，t秒後の速度v[m／s]は，

$$v=a／t \quad \cdots④$$

です。ここで，式①のxに式③を代入してみましょう。すると，

$$E=F\cdot\frac{1}{2}a\cdot t^2 \quad \cdots⑤$$

となります。

式④の両辺を2乗して，式⑤のt^2に代入すると，

$$E=F\cdot\frac{1}{2}\cdot\frac{v\cdot v}{a} \cdots⑥$$

となります。さらにこの式⑥の力Fに，式②を代入すると，

$$E=\frac{1}{2}m\cdot v^2 \quad \cdots⑦$$

となるわけです。

この式⑦を見ると，質量mと速度vによってエネルギーEが決定されることがわかります。これが，運動エネルギーの式なのです。

よく見るとわかりますが，エネルギーの大きさは質量に比例し，速度の2乗に比例します。ドイツ高速鉄道事故の破壊力の大きさは，この“速度の2乗”という点が大きく影響していたわけです。

運動エネルギーの計算をプログラムにしてみよう！

運動エネルギーの計算を行なうプログラムとして，**リスト1**を用意しました。これは，物体に加えるエネルギーと，それによって変化する物体の運動エネルギーを計算するプログラムです。

このプログラムは，**第2図**のように摩擦のない空間に，そこを移動する車に力を加えることを想定しています。

リストを入力して実行すると，まずこの車の質量を聞いてくるので，**写真1**を参考に適当な値を入力してください。入力が完了すると，画面には車の速度と運動エネルギーが表示されます。実行直後は速度が0になっているため，速度，運動エネルギーともに0になっています。

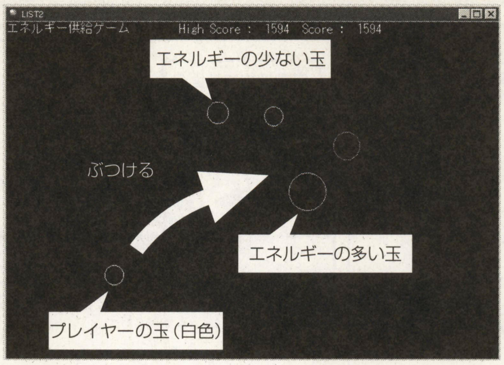
ここで，車に加える力と力を加えているあいだの移動距離を聞いてくるので，**写真2**，**写真3**を参考に適当な値を入力してください。入力が完了すると，指定された力が加わったときの車の速度変化を計算し，速度と運動エネルギーの表示が更新されます。

また，加えた力と距離の積，つまり加えたエネルギーの大きさを表示します。なお，力の大きさは符号を考慮しているので，プラス方向に移動しているときにはマイナス方向の力を加えるとブレーキがかかることになります。この場合は，車に加えた力はマイナスとなり，車の運動エネルギーは減少します。

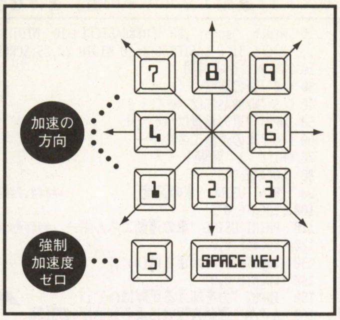
リストのどこで速度変化を計算している？

リスト1では，150行までで入力された各種の値をもとに，速度変化を計算しています。

まず，160行では運動方程式を利用し



《写真4》『エネルギー供給ゲーム』の画面構成。運動エネルギーは速度の2乗に比例するため，なるべく加速してから衝突したほうが，大きなエネルギーを供給できるのだ



《第3図》『エネルギー供給ゲーム』で使用するキーはこれだ！

て，車の質量と加えられる力から車に生じる加速度を計算しています(①の部分)。

つぎに，この力を加えた場合の速度変化を計算していきます。速度を加える距離が指定されているため，速度変化を計算しているあいだに移動した距離も同時に計算し，この距離が指定された距離に到達した時点で計算を終了するようになっています。

実際には，180行から210行のループの中で速度変化と移動距離を計算しています（②の部分)。移動距離は変数Lに格納され，このLの値が指定された距離に到達するまで処理を繰り返すようになっています。符号が付いているのは，マイナス方向への移動を考慮しているためです。

220行は仕事を計算する式で，230行から260行で得られた結果を画面に表示し，270行，280行でキー入力待ちをして次の入力に移ります。

リスト1を実行して，車を加速したりブレーキをかけたりすると，速度と運動エネルギーの結果が表示されますが，この二つの関係は式⑦にほぼ一致しています。

このリスト中には式⑦をまったく利用していないわけですから，式⑦が正しいことがプログラムで確認できるわけです。

エネルギー供給ゲームで遊ぼう！

それでは，運動エネルギーをテーマにしたゲームで遊んでみましょう。**リスト2**は，運動エネルギーによってエネルギーを供給する『エネルギー供給ゲーム』です。

リストを入力して実行すると，**写真4**のような画面が表示されます。画面中には，プレイヤーが操作する玉と，それ以外の四つの玉があります。

これらの玉の大きさは，その玉が蓄えているエネルギーの大きさに対応します。プレイヤー以外の玉は，蓄えているエネルギーを少しずつ消耗してじょじょに小さくなっていき，最後には消滅してしまいます。エネルギーの消費は，個々の玉でバラツキがあって，消費が激しい玉や遅い玉があります。

プレイヤーは，自分の玉に加速度をあたえて，他の玉にぶつけてください。ぶつけると，そのときにプレイヤーの玉が蓄えている運動エネルギーがぶつけた玉に供給され，その玉のエネルギーが回復します。

このようにして，できるだけ長いあいだ四つの玉を存続させるのがゲームの目的です。四つの玉が存続しているあいだは，スコアが増加します。また，エネルギーの回復が行なわれると，回復エネルギーに応じてボーナス・スコアが加算されます。

エネルギーの供給が追いつかず，玉が一つでも消滅すると，ゲーム・オーバーです。

プレイヤーの玉は，テンキーの[1]〜[9]のキーで操作し，[5]を中心とした方向に加速します。[5]キーかスペース・キーを押すと，加速は0になります（**第3図**)。また，画面の枠に衝突すると，速度が強制的に0になります。

時間が経過するとともに，プレイヤー以外の玉のエネルギー消費が早まっていき，難易度が上がっていきます。

ゲームの詳細テクニックを公開！

リスト2のメイン部分は，140行〜280行です（③の部分)。これは1ゲームで1回ループし，さらに無限に繰り返すようになっています。

この中で，150行〜180行でゲームの初期設定，190行〜260行でゲームのメインループ，270行でゲーム・オーバー処理を行なっています。

ゲームのメインループは，変数GFが0のあいだに繰り返すようになっています。四つの玉のどれかのエネルギーがなくなった場合は，700行のようにGFを1にしてゲームが終了するようにしています（④の部分)。

ゲームのメインループでは，主にキー入力チェック，四つの玉の移動，プレイヤーの玉の移動の処理を行なっています。

実際のキー入力チェックは，550行〜630行で行なっています（⑤の部分)。入力されたキーの文字を，INSTR関数を利用してチェックし，テンキーの[5]を中心とした加速が行なわれるようにします。加速の指令は，変数MBAXとMBAYに格納されます。

このゲームは，平面上での移動を想定しています。そのため，プレイヤーの玉の加速度や速度，位置については，すべてX方向とY方向の二つの変数によって計算されています。

一方，四つの玉の移動は640行〜840行で処理しています（⑥の部分)。こちらは極座標*3での処理になっていて，グラフィック画面の中心からの角度を，680行で進めていくことによって，画面中央を中心にして円状にまわるように移動させています。

740行では，ゲームのメイン・ループが

極座標 *3

Technical Column

一般的に座標は，X軸からの距離とY軸からの距離で構成される“直交座標”がよく使われる。しかし，用途によっては，原点からの距離と，原点から見たときの角度によって座標点の位置を示す“極座標”が使われることもある。たとえば，台風の位置は北緯・東経の直交座標で表現するが，台風の進路は方角と速度の極座標で表現されている。

300カウントするごとに，それぞれの玉のエネルギー・ロスのペースを変更しています。750行〜770行で，すべての玉に同じロスのペースを設定した後，780行〜830行で特定の玉のロスを増加させ，そのぶん別の玉のロスを減少させることによってばらつきを生じさせています。

910行〜1080行は，プレイヤーの玉の移動処理を行なっています（⑦の部分）。移動処理が終わったあと，1060行で四つの玉との衝突チェックを行ない，衝突している場合は1090行〜1300行の衝突処理を実行します（⑧の部分）。

衝突した場合は，1140行でエネルギーを受け渡し，1150行でスコアアップなどの処理を行なったあと，1210行から1240行までのループで，衝突しないようにある程度離れたところにプレイヤーの玉を移動させています。

四つの玉やプレイヤーの玉は，880行や1020行のように，保持しているエネルギーのルートに比例した大きさで表示することによって，エネルギー量を視覚的に示しています。

おわりに　長いあいだありがとうございました

この連載も，今回が最終回です。'92年5月号から約7年間（！），79回（！！）を重ねることができました。激しいパソコンの進化ペースを考えたとき，これほど長く続けることができたのは驚きです。もうすぐ達成されるベーマガ200号の歴史の中で，その1／3にかかわれたことが嬉しいですね。それも，読者のみなさんのおかげです。ありがとうございました。

《リスト2》『エネルギー供給ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)+MID$(TIME$,4,2))
30 DT=.03 '刻み時間（小さくすると遅くなる）
40 AGAIN=5 '加速能力（大きくすると簡単になる）
50 DIM ENRG(3),LOSS(3) '玉の持つエネルギーと消費量
60 DIM VR(3) '玉の公転回転角速度
70 DIM R(3) '玉の公転角
80 DIM CC(7) 'カラーコード変換テーブル
90 FOR I=0 TO 7
100  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 100 CC(I)=I
110 NEXT
120 CC(0)=0
130 HISCORE=0
140 WHILE -1 '無限ループを構成
150  SCORE=0 'スコア
160  TI=0 '経過時間
170  GOSUB *INITGAME 'ゲーム初期化
180  GF=0 'ゲーム終了フラグ
190  WHILE GF=0
200   GOSUB *KEYCHECK 'キー入力に応じて加速方向を変更
③210   GOSUB *MOVEBALL '四つの玉の移動とエネルギー消費
220   GOSUB *MOVEMYBALL 'プレイヤーの玉の移動と衝突処理
230   SCORE=SCORE+1 '時間の経過と共にスコアを増加させる
240   GOSUB *PUTSCORE
250   TI=TI+1
260  WEND
270  GOSUB *GAMEOVER 'ゲーム・オーバー
280 WEND
290 END
300 *PUTSCORE
310 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
320 LOCATE 28,0
330 PRINT USING "High Score : #####  Score : #####";HISCORE;SCORE
340 RETURN
350 *INITGAME
360 CLS 'N88BASICは 360 CLS 3
370 PRINT "エネルギー供給ゲーム"
380 GOSUB *PUTSCORE
390 FOR I=0 TO 3
400  ENRG(I)=1000 '初期エネルギー
410  VR(I)=I*.02+.03 '公転角速度
420  R(I)=RND(1)*2*3.14 '初期角度
430  C=I+3
440  GOSUB *PUTBALL '画面に表示
450 NEXT
460 MBAX=0 'プレイヤーの玉の加速度
470 MBAY=0
480 MBVX=0 'プレイヤーの玉の初期速度
490 MBVY=0
500 MBX=320 'プレイヤーの玉の初期位置
510 MBY=200
520 MBE=0 'プレイヤーの玉の持つエネルギー
530 CIRCLE(MBX,MBY),SQR(MBE)+5,CC(7) '画面に表示
540 RETURN
550 *KEYCHECK
560 K$=INKEY$ 'キー入力チェック
570 IF K$="" THEN RETURN
580 IF INSTR("123",K$)>0 THEN MBAY=1 '下方向
⑤590 IF INSTR("789",K$)>0 THEN MBAY=-1 '上方向
600 IF INSTR("147",K$)>0 THEN MBAX=-1 '左方向
610 IF INSTR("369",K$)>0 THEN MBAX=1 '右方向
620 IF K$="5" OR K$=" " THEN MBAX=0:MBAY=0 '加速0
630 RETURN
640 *MOVEBALL
650 FOR I=0 TO 3
660  C=0
670  GOSUB *PUTBALL '消去
680  R(I)=R(I)+VR(I)*DT '画面中心を軸として公転させる
690  ENRG(I)=ENRG(I)-LOSS(I)
700  IF ENRG(I)<=0 THEN ENRG(I)=0:GF=1 'エネルギーがなくなったらゲーム終了  ← ④
710  C=I+3
720  GOSUB *PUTBALL '表示
⑥730 NEXT
740 IF TI MOD 300 <> 0 THEN RETURN '消費ペース更新するか？
750 FOR I=0 TO 3 '新しい消費ペースを割りあてる
760  LOSS(I)=.3+TI/5000
770 NEXT
780 FOR I=0 TO 3
790  A=INT(RND(1)*4) '乱数によって消費ペースにばらつきをあたえる
800  B=INT(RND(1)*4)
810  LOSS(A)=LOSS(A)+.2
820  LOSS(B)=LOSS(B)-.2
830 NEXT
840 RETURN
850 *PUTBALL '玉表示
860 X=320+(I*50+30)*COS(R(I))
870 Y=200-(I*50+30)*SIN(R(I))
880 L=SQR(ENRG(I)+1)
890 CIRCLE(X,Y),L,CC(C)
900 RETURN
910 *MOVEMYBALL
920 MBVX=MBVX+MBAX*AGAIN*DT '加速度に応じて速度を更新
930 MBVY=MBVY+MBAY*AGAIN*DT
940 CIRCLE(MBX,MBY),SQR(MBE)+5,CC(0) '消去
950 MBX=MBX+MBVX*DT '速度に応じて位置を更新
960 MBY=MBY+MBVY*DT
970 IF MBX<0 THEN MBX=0:MBVX=0 '画面からはみだしたら速度を0にする
980 IF MBX>639 THEN MBX=639:MBVX=0
990 IF MBY<0 THEN MBY=0:MBVY=0
⑦1000 IF MBY>399 THEN MBY=399:MBVY=0
1010 MBE=.5*(MBVX*MBVX+MBVY*MBVY) '運動エネルギーを計算
1020 CIRCLE(MBX,MBY),SQR(MBE)+5,CC(7) '表示
1030 FOR I=0 TO 3 '衝突判定
1040  X=320+(I*50+30)*COS(R(I)) '玉の座標を計算
1050  Y=200-(I*50+30)*SIN(R(I))
1060   IF SQR((X-MBX)*(X-MBX)+(Y-MBY)*(Y-MBY)) < SQR(MBE)+5+SQR(ENRG(I)) THEN GOSUB *CRASH '接触していたら衝突処理
1070 NEXT
1080 RETURN
1090 *CRASH '衝突処理
1100 C=0
1110 GOSUB *PUTBALL
1120 CIRCLE(MBX,MBY),SQR(MBE)+5,CC(0)
1130 BEEP
1140 ENRG(I)=ENRG(I)+MBE '運動エネルギーを供給
1150 SCORE=SCORE+MBE*.5 '供給したエネルギー量に応じて得点増加
1160 MBE=0
1170 C=I+3
1180 GOSUB *PUTBALL
1190 DX=INT(RND(1)*2)*2-1
⑧1200 DY=INT(RND(1)*2)*2-1
1210 WHILE SQR((X-MBX)*(X-MBX)+(Y-MBY)*(Y-MBY)) < SQR(MBE)+5+SQR(ENRG(I))+10 '衝突しない位置まで位置を変更
1220  MBX=MBX-(MBVX+DX)*DT
1230  MBY=MBY-(MBVY+DY)*DT
1240 WEND
1250 MBVX=0 '速度0にする
1260 MBVY=0
1270 MBAX=0 '加速度0にする
1280 MBAY=0
1290 CIRCLE(MBX,MBY),SQR(MBE)+5,CC(7)
1300 RETURN
1310 *GAMEOVER
1320 GOSUB *PUTSCORE
1330 LOCATE 34,12
1340 PRINT " Game  Over "
1350 WHILE INKEY$<>CHR$(13)
1360 WEND
1370 RETURN
```

リスト入力の注意

ここに掲載しているプログラム・リストは，Windows用F-BASIC（F-BASIC V6／97／95／V3.1）に対応しています。Windows用F-BASICは，書籍『F-BASIC97プログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています（V3.1）。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9800シリーズの『N88-日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

Win&Mac環境で“超ッパヤ・アクション・ゲーム”がマウス一つで作れるツール

クリック・ゲーム作成術

Final Play
落ちものパズルゲームは作れるか？

Windows＆Macintoshのお手軽ゲーム作成ツール『Klik＆Play』と『Click＆Create』を紹介するこの連載も，いよいよ最終回です。これまで紹介してきたように，Klik＆PlayとClick＆Createは簡単にゲームが作れる反面，作りにくいゲームも存在します。今回は，そんな中の一つ“落ちもの”にトライしてみましょう。

TEXT & GAME MAKING
山崎 寛

山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)

Profile

神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。以降，MSXにハマリ今にいたる。使っていたミニディスク・プレーヤが壊れたこともあり，勢いで『mpman』(64Mモデル)を購入してしまう。値段や性能から，他人にはすすめづらいが，自分としては割と満足していたりする。

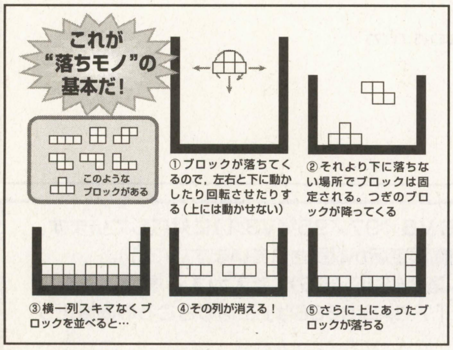
落ちものゲームのめざすもの

『テトリス』が登場して以来，上から降ってくる何かを積んでいくという“落ちもの”ゲームが数多く登場しています。

最近では，単純に落ちてくるだけではなく，いろいろと趣向を凝らしたものが増えています。「自分ならこうする！」というように，落ちものゲームを自作してみたいと思う人も多いのではないでしょうか。

Klik＆PlayやClick＆Createでは，あまり“落ちもの”は作りやすいとはいえないジャンルのゲームです。しかし，最終回ということでチャレンジしてみたところ，何とか『テトリス』に近いものが作れそうなので，そのテクニックを紹介しましょう。

「なぜテトリスか」というと，ブロックを消去する判定が，比較的簡単そうだからです（『コラムス』や『ぷよぷよ』は判定がかなり複雑になりそうなのだ）。



《第1図》これが“落ちもの”の代表といえる『テトリス』のルールだ

テトリスとは？ …って知ってるよね

テトリスというゲームそのものについては，ほとんど説明は不用だと思います。一応簡単に紹介しておきましょう。

第1図のように，4個の正方形の組み合わせでできたブロックが，上から落ちてきます。これを左右に動かしたり回転させたりしながら，下に積んでいきます。横にスキマなくブロックを積むと，その横列が消えるので，これを利用して上までブロックが積み上がらないようにするゲームです。

ブロックを動かすときは衝突に気をつけよう！

まず，自分が操作するブロック（落ちてくるもの）を，一つのキャラクターとして作ってしまいましょう。

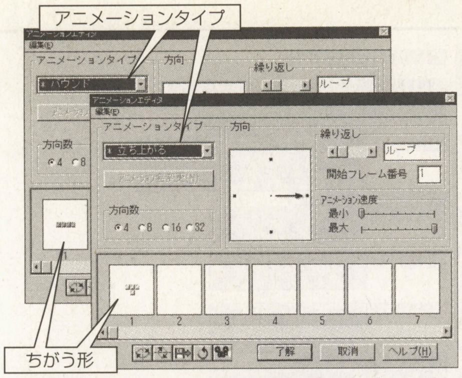
Klik＆Play●価格8,800円
Click＆Create●価格17,800円
問い合わせ先
富士通コンテンツサポートセンター
☎03-5462-9853
（土日・祝祭日をのぞく10：00〜18：00）
http://web.infoweb.ne.jp/klik/

動作環境
●Klik＆Play●
Windows3.1の場合
486-33MHz以上，メモリ8Mバイト以上，640×480ドット256色以上
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
Macintoshの場合
68LC040以上，漢字Talk7.1.2以上，空きメモリ6Mバイト以上，640×480ドット256色以上
●Click＆Create●
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，800×600ドット256色以上
※すべてCD-ROMドライブが必要，Windows環境はサウンド・ボードも必要

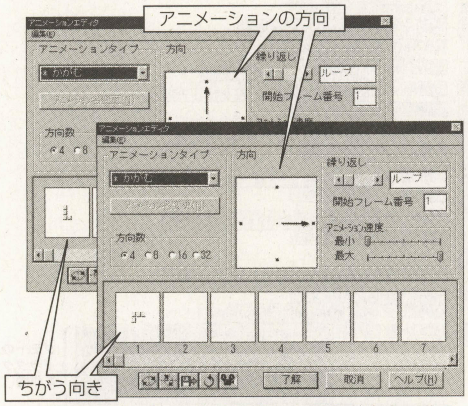
写真1〜写真2のように，アニメーションのタイプによって異なる形のブロックとして，それぞれに4方向に回転させた形を登録しておきます。

また，ゲームのフィールドとしてうまく機能するように，ブロックを動かすことのできる範囲に枠を描くように，キャラクターを配置しておきます（写真3）。

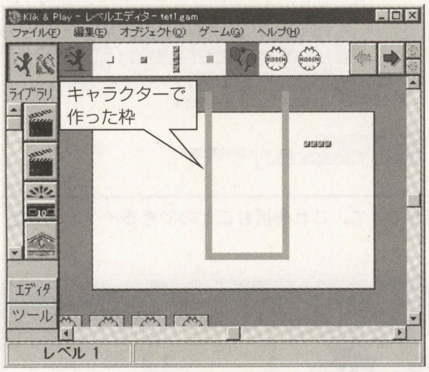
つぎにブロックを動かすわけですが，



《写真1》アニメーションのタイプによって，異なる形のブロックとする

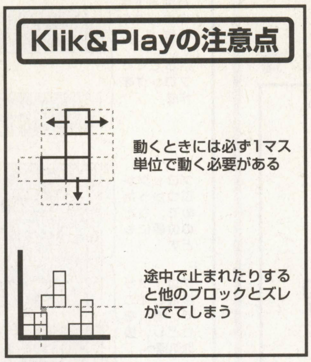


《写真2》各ブロックの回転した形を各方向に作る

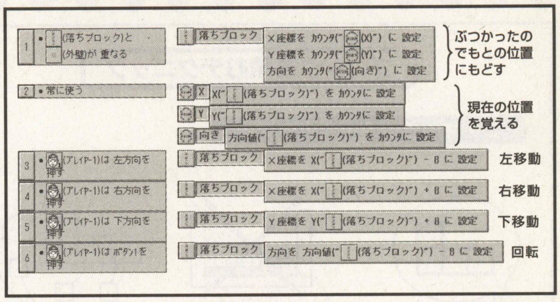


《写真3》フィールドの枠を，キャラクターで作っておくのがポイント

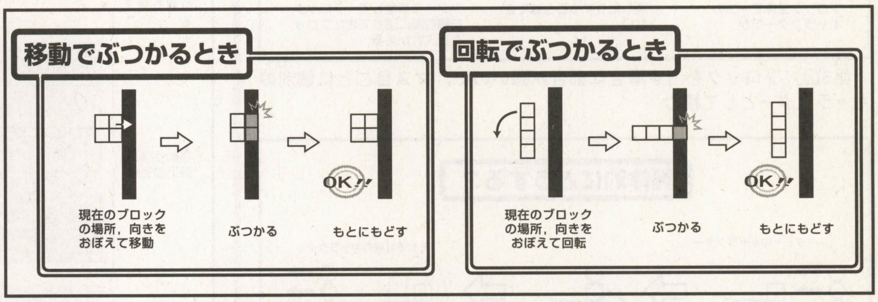
ブロックを動かすテクニック



《第2図》必ず1マスの大きさだけ動かなくてはならない



《第3図》8ドットごとにブロックを動かすイベント設定の例



《第4図》ブロックがぶつかってから，もとにもどせばいい

Klik＆Playに用意されている「8方向」という動作を選んでは，何かと都合が悪くなります。というのも，ブロックを動かすときには，1ドットごとではなく，必ず一つのマス目の大きさぶんだけ動かす必要があるからです。途中で止まったりしてはいけません（**第2図**）。

そこで**第3図**のように，操作に合わせてマス目の大きさだけ（このサンプルでは8ドット）動かすようなイベントを設定します。

このサンプルでは，壁にぶつかったらブロックがそれ以上進めないようになっています。

普通は，枠などにぶつかったら，それ以上動いたり回転したりできないようにすればいいですね。しかし，どう動かしたらぶつかってしまうかを判断するのは，ちょっと大変です。そこで，今回は考えかたを変えて「一度動かして，ぶつかっていたらもとにもどす」ことにしました（**第4図**）。

Klik＆Playの衝突判定は，1ドットごとにしっかりと「ぶつかったかどうか」を判定してくれるので（Click＆Createはドットで調べるかどうかを選ぶことができる），どんな形のブロックでも，ブロックの隅々まできちんと判定をしてくれます。

ブロックを積むテクニック

つぎに，「ブロックがそれより下に行けない場合に，そこへブロックを積み上げる」という処理を実現してみましょう。

落ちてくるときは，ブロックのかたまりが一つのキャラクターでしたが，ブロックを積むときはこれでは不都合が起きてしまいます。というのも，列ごとにブロックを消したりすることができないからです。

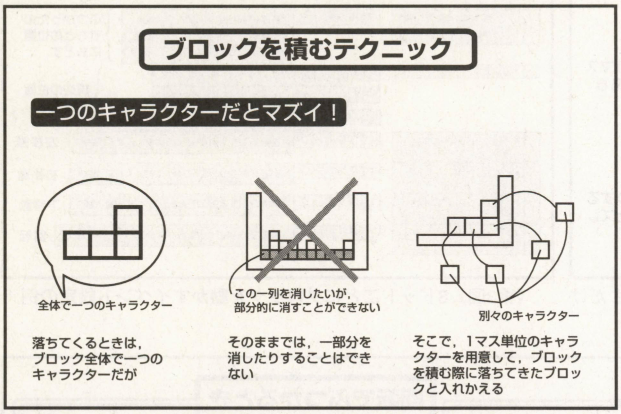
そこで，これまで動かしたブロックを1マスごとに分解して，それぞれを1マスの大きさのキャラクターとして定着させます（**第5図**）。どのようにして，1マスごとに分割するのでしょうか？　それは，**第6図**のようにダミーのキャラクターを端から順番に動かしていき，これがブロックと衝突した場所にのみ，1マスぶんのキャラクターを置いていきます。そうして，最後に落ちてきたブロックを消してしまえば，ちょうど1マスごとのキャラクターが落ちてきたブロックの形に積まれているわけです。

このために，ちょうど1マスぶんの大きさのキャラクターを用意します。これには，落ちてくるブロックと同じ色を，それぞれのアニメーションタイプに設定しておきましょう（**写真4**）。

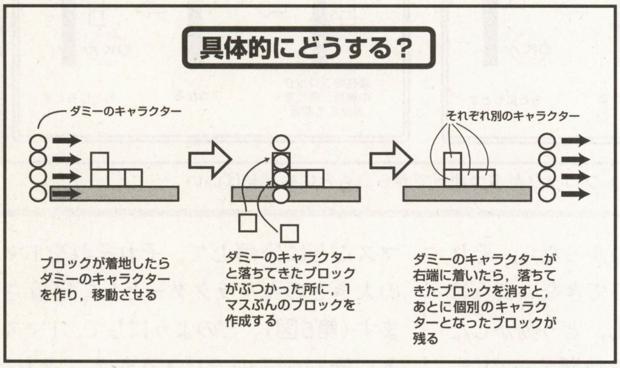
また，ダミーのキャラクターも，ちょうど1マスぶんの大きさで作っておきましょう。これより大きく作ってしまうと，判定がうまくいかなくなってしまいます。どうせ見えなくするので，大きさ以外はどんな設定でもかまいません（**写真5**）。

ダミーのキャラクターを動かして，ブロックを積み，積んであるブロックへの衝突判定など加えたイベント設定は，**第7図**のようになります。

ブロックを積むテクニック

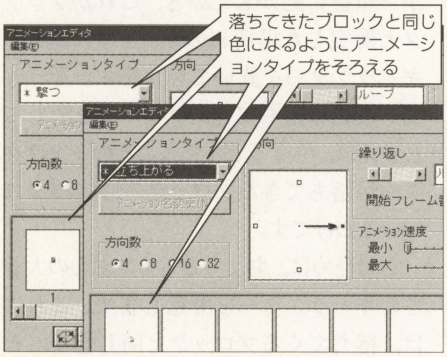


《第5図》ブロックを消す場合に都合が悪いので，マス目ごとに個別のキャラクターとして積む

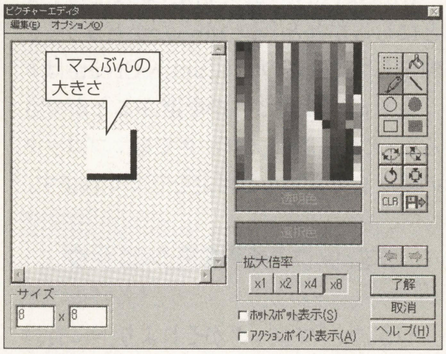


《第6図》ダミーのキャラクターを1マスずつ動かしていき，ブロックと衝突した部分に，積むキャラクターを置くようにする

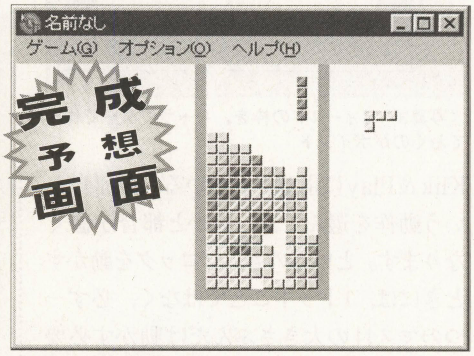
《第7図》ブロックが落ちてきて，これを積むことのできるイベント設定



《写真4》置いたときに色が変わらないよう，落ちてくるキャラクターと同じ色を用意する



《写真5》ダミーのキャラクターは，1マスぶんの大きさとすればOKだ



《写真6》完成版の画面。ベーマガ・ホームページでダウンロードしてね！

完成はまだまだ先だけど…

これで何とか“落ちもの”らしく，ブロックが降ってきて，積むところまではできました。まだブロックを消すところまではできていないので，ゲームとしては面白くないのですが，とりあえずの形にはなっています。

あとは，列がそろった判定と，ブロックを消して上に載っているブロックを落とすという処理が加わります。ここで誌面がつきてしまったので，これらはみなさんで考えてみてください。

というのも最終回らしくありませんね。ベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）にアクセスすれば，完成版をダウンロードすることができます。ぜひ，遊んでみてください（写真6）。

それでは，長いあいだのおつきあい，ありがとうございました。書籍『Click &Create Klik&Playゲーム作成術』（価格1,900円）も読んでくださいね。

第3回 クリック&プレイ クリック&クリエイト ゲームコンテスト 結果発表！

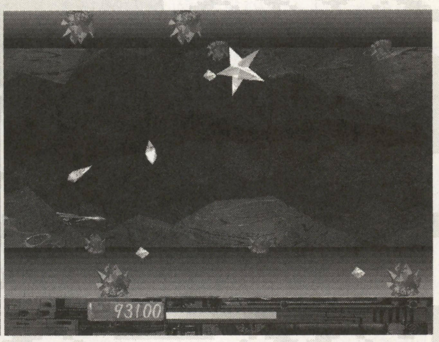
Klik＆PlayやClick＆Createで作られた作品を対象にした，第3回ゲームコンテストの結果がきまりました！　今年の3月～5月の間に応募された作品は，合計345作品。この中から，優秀な作品に対して，下表のように各賞が贈られました。

今回審査して感じたことは，3DCGソフトを使って作成した画像をキャラクターに使用したり，グラフィックを含めて“見せかた”に凝った作品が多く見受けられたことです。とくに最終選考に残った作品は，ゲーム性はもちろん，グラフィックや演出がよくまとまっており，完成度が高いものばかりでした。

これらの作品は，富士通のホームページに収録される予定です。興味のある人は，ぜひ遊んでみてください！

グランプリ賞　ARIUS-Ⅲ

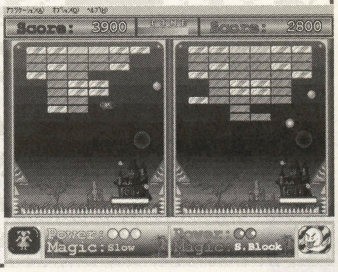
栄えある第3回グランプリに輝いた『ARIUS-Ⅲ』は，横スクロールのシューティング・ゲームです。ゲーム中のキャラクターはもちろん，オープニング・デモ画像なども3DCGソフトを使って作られていて，美しいグラフィックスに仕上がっています。画像の他，音楽や効果音，演出なども，非常に完成度が高くまとまっているのが評価され，みごとグランプリとなりました。実際に遊んでみると，ゲーム自体は比較的オーソドックスな作りなのですが，「よくぞここまで」という手を抜かない“作り込み”に感動します。Klik&Play／Click&Createユーザーは，ぜひ一度プレイしてみましょう。



準グランプリ賞　Blockler2

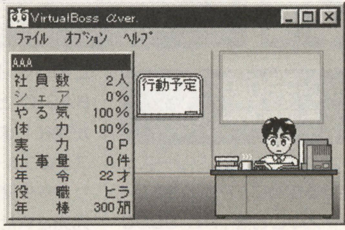
ブロックくずしの一種ですが，このゲームの優れているのは，アイデアとして“対戦要素”を取り入れたことでしょう。2人対戦だけでなく，1人で遊ぶ場合もコンピュータとの対戦が可能で，技術の高さも評価されました。

相手への攻撃をもっとハデにして，爽快感を加えるとグランプリを争う作品になったかもしれません。



準グランプリ賞　VirtualBoss αver.

これまでのコンテストではあまり見かけなかったタイプのゲームです。プレイヤーは上司となって，部下にいろいろな仕事をあたえます。各種の指示をしながら暖かく見守るという，一種の育成ゲームです。珍しいジャンルに挑戦していますが，バランスがうまく作られており，準グランプリに選ばれました。

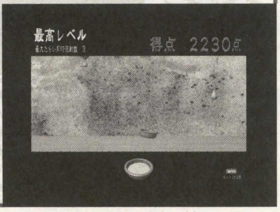


マイコンBASICマガジン賞　サバイバルブルー

敵の基地や戦車，兵士などを倒すゲームなのですが，プレイヤーが操る空母自体には“攻撃能力がない”ことが特徴です。プレイヤーは，自軍の兵士を適切に配置して，あとは間接的に指示をだすだけ。小さな兵士がわらわらとたくさん登場して，弾を撃ち合うようすがおもしろく表現されています。「アイデアがいい」ということで，マイコンBASICマガジン賞となりました。

富士通賞　あまもりの日々

2種類のゲームで構成されたアクション・ゲームで，そのうち『たらいゲーム』が秀逸の出来を見せています。内容自体は，落ちてくる水滴に合わせて，タイミングよくたらいを投げるという，ワンキー・ゲームです。単純な内容ながら，3DCGで描かれたグラフィックや効果音のクオリティも高く，熱くなれるゲームです。



《第3回ゲームコンテスト入選作一覧》

賞	タイトル	制作者	ジャンル
グランプリ賞（賞金10万円）	ARIUS-Ⅲ	堰合芳人	シューティング
準グランプリ賞（賞金5万円）	Blockler2	T.Kaga	ブロックくずし
	VirtualBoss αver.	あびるやすみつ	その他
マイコンBASICマガジン賞（賞金1万円）	サバイバルブルー	武田友晴	その他
Oh！PC賞（賞金1万円）	撃ちまくりBLASTRES	TAKERIN	アクション
PCIng賞（賞金1万円）	ポストマン	アルス工房	エデュテイメント
TECH Win賞（賞金1万円）	連打でGO！	林 雄司	バラエティ
富士通賞（賞金1万円）	あまもりの日々	菊地玄樹朗	アクション
特別賞（努力賞）（賞金5千円＋記念品）	ZAURA	樋田哲也	RPG
スクリーンセーバ部門賞（賞金5千円＋記念品）	Aquarium	堰合芳人	スクリーン・セーバ
コンテンツ部門賞（賞金5千円＋記念品）	MIDI SELECTION 2	飯田貴士	MIDI
ホームページ部門賞（賞金5千円＋記念品）	Space Panic他	たまごん	ホームページ

BASIC言語の入手&実行方法・疑問質問にお答えします

BASIC PROGRAM GET & RUN

TEXT●山崎 寛

読者からの質問コーナー

Q Windows APIで，一度ウィンドウに表示したグラフィックを最小化したりサイズを小さくしてもとにもどすと，描いた内容が消えてしまいます。どうすれば消えないのでしょうか？教えてください。

ちなみに僕は，『Turbo C++ Ver 5.01』を使ってます。

【愛知県日進市・紋ノ介14歳】

A BASIC言語以外の質問ですが，お答えしましょう。WindowsやMacintoshなどでは，他のプログラムやシステムによって画面が描き変えられてしまうことがあります。この場合，個々の画面を担当していたプログラムに対して「画面のここを消しちゃったから，描き直してね」というメッセージ（イベント）をシステムが送ります。“Update”や“Paint”などと呼ばれるイベントが相当します。

ですから，画面が消えたら，プログラムは消えたことがわかるはずなので，再びこれを自分で描き直すようにすればいいのです。

Turbo C++での具体的な方法はちょっと調べられなかったのですが，上記のようなイベントが発生したときに，画面を描くルーチンを呼びだすようにすればいいでしょう。

Q 僕が今作っているプログラムは，フォルダの中でファイルをわけて，それをOPEN文で開いているタイプのものです。このようなプログラムは，どうやって投稿するのでしょうか？

で・ば・ぐ

先月の'98年10月号で回答した，「`」（アポストロフィーの逆）の入力方法について追記事項があります。最近のパソコンではそのままでよいのですが，古いPC-9800シリーズでは入力できない場合があります。その場合，「KEY 1,chr$(&H60)」と実行して，[F1]キーで入力してください。また，この文字が画面上では見えない場合もあるようです。

以上の補足は，XEXYZA_7773さんから寄せられた情報です。ありがとうございました。

Get BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを「PC-9800シリーズ」と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，**第1表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。

しかし，PC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK-BASIC（ディスクベーシック）”と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第2表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ（一括翻訳）には，インタプリタ（逐次翻訳）機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』（秋葉原☎03-3251-1448，http://www.fom.co.jp/akiba/index.htm）などを利用するという方法があります。

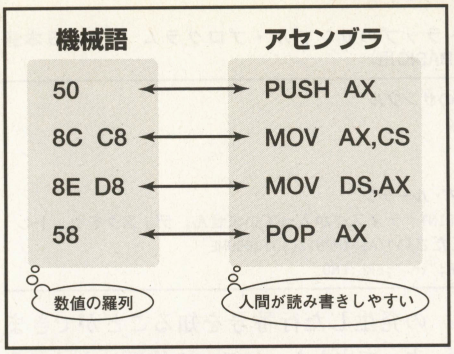
また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう（GO SACCESSなど）。

《第1表》N88-日本語BASIC(86)（MS-DOS版）のラインナップ

製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
NECパソコンインフォメーションセンター ☎0120-60-9821	

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

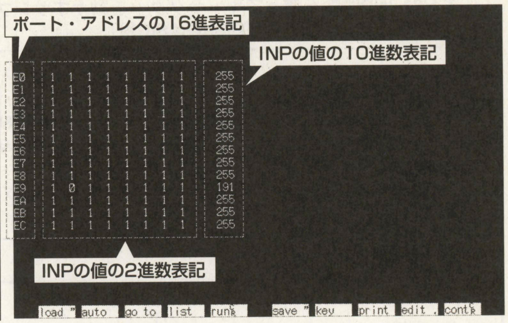
製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
FMインフォメーション ☎0120-89-4321	



《第1図》アセンブラと機械語は，このように1対1に対応している

《リスト1》INP関数のテストをするプログラム・リスト（N88-日本語BASIC(86) DOS／DISK-BASIC用）

```
100 CLS
110 LOCATE 0,5
120 FOR I=&HE0 TO &HEC
130   PRINT HEX$(I);"    ";
140   A=INP(I)
150   FOR J=7 TO 0 STEP-1:PRINT ((A
AND (2^J))¥(2^J));:NEXT J
160   PRINT "    ";A
170 NEXT I
180 GOTO 110
```



《写真1》INP関数によるキー入力チェックの実行例

【愛媛県松山市・一元M中のコンピュータウイルス15歳】

A この質問は，「BASICプログラムの中で使うデータを，あらかじめファイルとして外に持っておき，OPENで開いて参照している」という内容だと思います。

この場合は，投稿プログラムでもよく見かけるように，「データ作成プログラム」と「メイン・プログラム」を分割して，それぞれのプログラムを掲載できるようにして投稿すれば大丈夫です。

質問の意味がちがうようなら，もう一度くわしく内容を書いて問い合わせてくださいね。

Q BASICで機械語のプログラミングをするにはどうすればよいのですか。教えてください。

【新潟県柏崎市・栃木の安ダコ14歳】

A 同様の質問が，まーぼさんからも寄せられていました。

BASICで機械語を使う手順は，以下のとおりです。

- **まず機械語に使うメモリを宣言して，BASIC側で勝手にいじられないように領域を確保する**
- **BASIC言語のPOKE命令で，実際の機械語を書き込む**
- **CALLやUSRで，機械語の実行をする**

こう説明しても，初心者には何のことだかさっぱりわからないでしょう。機械語はそれほど扱いがむずかしいため，BASIC言語をしっかりマスターしてから挑戦するようにしてください。

さて，機械語（もしくはマシン語）と呼ばれるものは，

50 8C C8 8E D8 58 …

というように，数値そのものです（通常10進数ではなく上記のように16進数で記述する）。これは，CPUに直接命令を送っているようなものです。

数値ですから，そのままではプログラムとしてはとても扱いにくいですよね（たまに数値そのままでプログラムを読み書きできる人もいますが）。ですから，通常は機械語と1対1に対応するアセンブラ（アセンブリ言語）と呼ばれる記述でプログラムを書きます（**第1図**）。

PC-9800シリーズで機械語を扱いたいならば，まずはPC-9800シリーズに使われているCPU“8086シリーズ”について書かれた本などを見て，8086シリーズのアセンブラを学ぶことになります。

このアセンブラ自体は，言語としてはBASICなどの高級言語にくらべると，構造がとてもシンプルです。具体的には，メモリの読み書きと簡単な演算，I／O操作などしかできません。

当然ながら，BASICで用意されているPRINTやLINEなどの命令は存在せず，これと同じことを実現するためには，アセンブラ以外にハードウエアの知識が必要になってきます。ですから，併せてPC-9800シリーズのハードウエア構造などについて書かれた本も読むことをおすすめします。

Q 僕は，今まで何回もゲームを作ろうとしたのですが，キー入力がわからなくていつもあきらめてしまいます。

PC-9800シリーズのN88-日本語BASIC(86)で，INP関数の具体的な使いかたを教えてください。

【愛媛県東宇和郡・毛利祐允14歳】

A 同様の質問が，他にも木村泰造さん，栃木の安ダコさん，一元M中のコンピュータウイルスさん，山田高稔さんなど，多数の人からありました。

INP関数は，基本的に「I／Oポートの値を返す関数」です。しかし，みなさんが一番多く使うのは，ゲームなどでキーボードの状態（キー入力）をチェックする目的だと思います。

このINP関数について理解するには，**リスト1**を実行してみることが一番でしょう。リストを入力して実行すると，数字が画面上に並び，キーを押すことでどこかの数字が変化すると思います（**写真1**）。

これは，左端の数字が「INP（&H○○)」の○○を示し，右端の数字がINPで返す数値を示しています。真ん中は，右端の数値を2進数にしたもので，キーの1個がこれら数値の1ビットに対応していることがわかると思います。

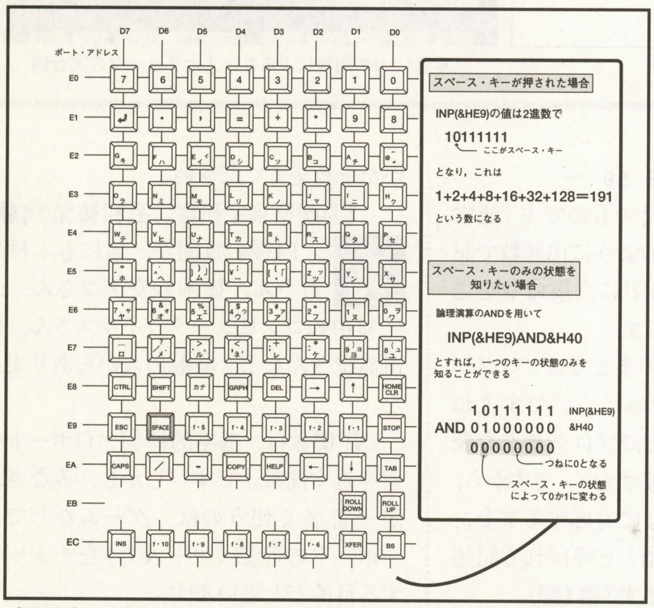
たとえば，スペース・キーを押した場合，左端が「E9」と書かれている段の右端が「255」から「191」に変わります。つまり，「INP（&HE9）=191」の場合，スペース・キーのみが押されていることがわかるわけです。

このように，使いたいキーの値を調べて，実際のプログラム上に反映させてください。サンプル・プログラムとして，**リスト2**を作成しています。

なお，キーと数値の関係は，つぎのページの**第2図**のようになっていますので参考にしてください。

《リスト2》INP関数を使ってキャラクターを動かすサンプル・プログラム（N88-日本語BASIC(86)DOS／DISK-BASIC用）

```
100 CLS
110 X=20:Y=10:MX=X:MY=Y
120 X=X-((INP(&HE0)AND&H40)=0 AND X<79)+((INP(&HE0)AND&H10)=0 AND X>0)
130 Y=Y-((INP(&HE0)AND&H04)=0 AND Y<22)+((INP(&HE1)AND&H01)=0 AND Y>0)
140 LOCATE X,Y:PRINT "A";
150 IF MX<>X OR MY<>Y THEN LOCATE MX,MY:PRINT " ";:MX=X:MY=Y
160 GOTO 120
```



《第2図》PC-9800シリーズのキーボードのポート・アドレスと値の取得方法（N88-日本語BASIC(86) Ver.6.0ユーザーズマニュアルより抜粋）

《リスト3》エラートラップのサンプル・プログラム（N88-日本語BASIC(86)DOS／DISK-BASIC用）

```
100 'エラー・トラップのサンプル
110 ON ERROR GOTO 1000
120 FILES "B:"
130 END
1000 'エラー・トラップ・ルーチン
1010 IF ERR=62 THEN PRINT "ディスクが入っていません。ディスクをセットして，何かキーを押してください":A$=INPUT$(1):RESUME
1020 PRINT "ERROR";ERR;"in ";ERL:END
```

Q 『N88-日本語BASIC(86)MS-DOS版』のVer.6.2で，下記について教えてください。

- **A／B／C／Dドライブがハードディスク**
- **E／F／Gドライブがフロッピーディスク・ドライブ**

上記の環境で，E／F／Gドライブにフロッピーディスクが入っていないときに，BASIC上でそれを知る方法を教えてください。今の状態は，フロッピー・ドライブにアクセスすると，「DISK offline Retry<R>, Abort<A>?」の表示で，[A]キーを押すとプログラムを終了してしまいます。

【名古屋市昭和区・竹本速之55歳】

A ON ERROR GOTO命令を使えば，エラーで終了させることなく，処理を継続することができます(これをエラー・トラップと呼ぶ)。

エラー・トラップのルーチンでは，関数ERRでエラーの種類，ERLでエラーの発生した行番号を知ることができます。ですから，エラーの種類によってそれぞれの処理をわけ，最後にRESUME命令でエラーの発生した命令に再びもどるようにすればいいのです(別の場所にジャンプすることも可能)。

リスト3にサンプルを示します。このプログラムでは，110行でBドライブのファイルを表示する処理を行なっています。そのときBドライブにディスクが入っていないと，通常「Disk offline」のエラーが発生します。

ですが，ここでは110行でON ERROR GOTOを使っているため，エラーが発生せずに一度1000行へと処理が移ります。

1010行で「ERR=62」としているのは，エラー番号62番が「Disk offline」のエラーだからです。ここではメッセージを表示して，キー入力を待ったあと，もとの命令にもどっています。

また，このようなエラー・トラップを行なう場合，そのプログラムの実行中はすべてのエラーが発生しなくなってしまうので，プログラムのデバッグ中は十分注意しましょう。

RUN 各プログラム入力&実行方法

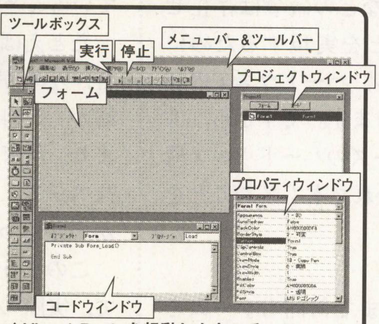
Visual Basic

Visual Basicの掲載プログラムには，プログラム・リストの他にフォーム配置図，プロパティ・リスト，メニュー設定の三つがあります。

プログラム・リストは，指定されたフォーム（コード）・モジュールにそのまま入力します。

フォーム配置図は，画面を参考に指定されたフォームにコントロールを配置します。配置したコントロールは，プロパティ・リストのとおりにプロパティを設定してください。

メニューの設定には，メニュー・エディタを使います。キャプション，名前と階層をリストのとおり設定してください。



▲Visual Basicを起動したところ。フォームを一つ伴って新規のプロジェクトが開いている(これはバージョン4.0の画面だがどれもだいたい同じ)

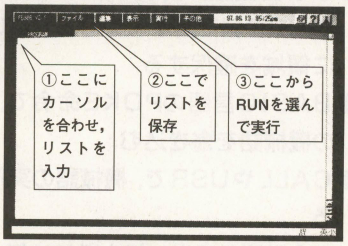
FM TOWNS 『F-BASIC386』

はじめにTowns OSを起動して，F-BASIC386のCD-ROMをドライブにセットします。そして，F-BASIC386のアイコンをダブル・クリックします。

F-BASIC386が起動したら，キーボードからリストを入力していきます。入力が終わったら，メニューから[ファイル]-[保存]でディスクに記録してください。

実行は，メニューから[実行]-[RUN]で行ないます。プログラムの実行を途中で止めたい場合は，BREAKキーを押します。

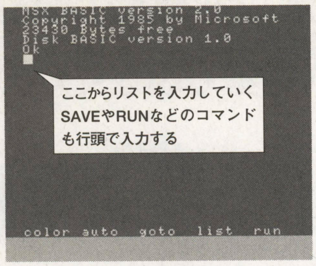
ベーマガ・ホームページなどからダウンロードしたファイルを読み込むときは，メニューから[ファイル]-[読み込み]でドライブ名とファイル名を指定してください。



▲F-BASIC386起動画面。保存や編集，実行はメニューで行なうのが特徴だ

BASIC PROGRAM GET&RUN

MSX 『MSX BASIC』



▲MSX BASIC起動画面。これはMSX2なので，バージョン2.0となる

MSXの電源を入れると，パソコンのROMに内蔵されたMSX BASICが起動します（メニューソフトが起動する場合は DEL キーを押しながら電源を入れる)。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。たとえばフロッピーに "TEST.BAS"という名前で保存する場合は，

SAVE "A:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力していきます。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

実行するには，キーボードから

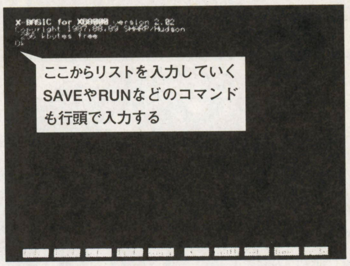
RUN↵

と入力してください。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することができます。プログラムを止めるには，CTRL+STOP キーを押します。

使用しているMSXによって，MSX BASICのバージョンが変わりますので注意が必要です。基本的に，プログラムは上位互換で動作します。たとえばMSX2では，MSXのプログラムは動作しますが，MSX2＋のプログラムは実行できません。

また，MSX turboRでは一般のプログラムが高速動作してしまい，アクション・ゲームが速すぎてゲームにならない場合があります。そんなときは，1キーを押しながら電源を入れることで，プログラムの動作スピードを遅くすることができます。

X68000 『X-BASIC』



▲X-BASIC起動画面。行番号がなくても動作する構造化BASICだ

X68000シリーズに標準添付しているBASICが，『X-BASIC』です。

X68000シリーズのOS『Human（ヒューマン） 68k』を起動してから，『Human 68kシステムディスク』をフロッピー・ドライブに挿入します。このフロッピーの“BASIC2”ディレクトリの中にある，“BASIC.X”を実行してください。

初代X68000は，“BASIC”ディレクトリの中にある“BASIC.X”を実行します。

これで，X-BASICが画面写真のように起動します。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクへ保存します。ドライブBに“TEST.BAS”という名前で保存するときは，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

と入力します。ファイル名は，大文字／小文字を区別するので，注意してください。

実行は，キーボードから

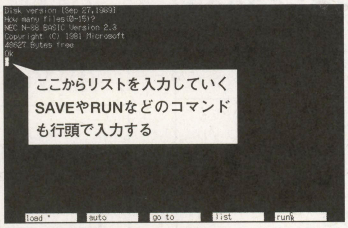
RUN↵

と入力してください。ファイル名を付ければ，外部ファイルを直接実行することができます。

実行を中止するには，BREAK キーを押します。

なお，X-BASICの投稿プログラムは，外部関数ファイルを使用することが多いようです。リスト中のファイル指定部分を，自分の環境に合わせて変更するなど，注意が必要です。

PC-88シリーズ 『N88-BASIC』



▲N88-BASIC起動画面。V1／V2モードのスイッチを切り替えてから起動する

PC-8801シリーズには，ほとんど全機種に『N88-BASIC』が付属しています。

PC-8801の電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-BASICのシステム・フロッピーを挿入します。そしてリセット・スイッチを押すことで，BASICが起動します。「How many files」と聞かれたら，一般にはそのまま↵ キーを押していってかまいません。

キーボードからリストを入力していき，保存はSAVE "ドライブ番号:ファイル名"で行ないます。ドライブ1に“TEST.BAS”という名前で保存するには，キーボードから

SAVE "1:TEST.BAS"↵

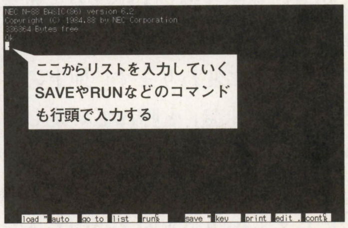
と入力します。ファイル名は，大文字／小文字で区別します。同じファイル名でも，大文字と小文字ではちがうファイルと認識するので，注意してください。

プログラムを実行するには，RUN↵ とキーボードから入力します。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することも可能です。プログラム動作をやめるときには，STOP キーを押します。

このN88-BASICは，PC-98シリーズのDISK-BASICとディスク・フォーマット・レベルの互換性があります（命令もほぼ互換性あり)。

N88-BASICにもバージョンがいくつかありますが，投稿プログラムではPC-8801mkⅡSR以降で動作するV2モードが多いようです。

PC-9800シリーズ 『N88-日本語BASIC(86)(DOS-BASIC)』



▲N88-日本語BASIC（86）（DOS-BASIC）起動画面

PC-9800シリーズの，MS-DOS上で動作するBASICが『N88-日本語BASIC(86)(DOS-BASIC)』です。

MS-DOSを起動してから，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICを挿入します。そして，カレント・ディレクトリをフロッピーに移して，N88-BASICの実行ファイルをキーボードから入力していきます。

たとえば，ドライブBがフロッピーの場合は，

A>B:↵

B>N88BASIC↵

と入力することで，BASICが起動します。

起動したら，キーボードからリストを入力してください。入力が終わったら，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。

先ほどのフロッピーに“TEST.BAS”という名前で保存する場合は，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力します。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

プログラム実行は

RUN↵

です。RUNの後にファイル名を付けることで，ダウンロードしたファイルなどを直接実行することができます。プログラム実行を停止させるには，STOP キーを押します。

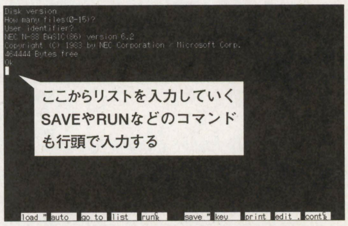
PC-9800シリーズ 『N88-日本語BASIC(86)(DISK-BASIC)』

PC-9801DX／DAシリーズより前のシリーズで付属しているのが『N88-日本語BASIC（86）（DISK-BASIC)』です。

これは，フロッピーから起動させて使用します。

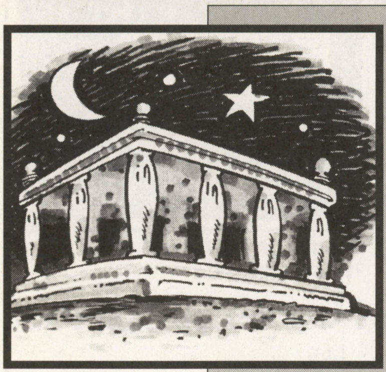
パソコンの電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICのシステム・フロッピーを挿入して，リセット・スイッチを押してください。これで，DISK-BASICが写真のように起動します。「How many files」などと聞かれますが，一般にはそのまま↵キーを押していってください。

リストの入力／保存／実行方法は，PC-88シリーズのN88-日本語BASICと同じように行ないます。PC-88シリーズとは，ディスク・フォーマット・レベルと命令にほぼ互換性があります。



▲N88-日本語BASIC（86）（DISK-BASIC）

Windows95（Visual Basic V5.0）用



神殿の穴を星でふさぐパズル・ゲーム

スター　キャリア

Star Carrier

うろたす（19歳）

ゲームの内容

「倉○番」タイプの，パズル・ゲームです。全部で８面あります。

ストーリー

昔々のお話です。人間が住む大地のはるか上に「天空界」と呼ばれる世界がありました。天空界の地面は，時間によって様々な色に変わります。地上の人は，その地面を「空」と呼んでいました。天空界は，ずっと昔から存在していたので，ところどころ地面に穴があいていました。夜になると太陽の光がその穴を通っていきます。地上の人はその光を「星」と呼んでいました。天空の人が星形の石をその穴に落とすと，石は落下して穴は埋まります。その落ちていく石を地上の人々は「流れ星」と呼んでいました。

ある日，天空界すべてを治める神が，１人の少女にこう命令をしました。「汝の努力のおかげで，天空界の地面の穴は，天空界の中心にある大神殿の八つの部屋の穴だけとなった。なるべく早く，大神殿の穴をふさぐのだ」

命令を受け，大神殿に向かう少女の名は「スター」。神に，「希望をもたらす者」として「XVII (17)」の数をもらったのは，この仕事を終えたあとのことなのです。

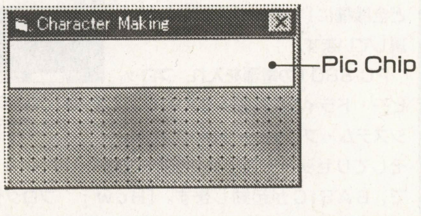
《第１表》キャラクター・メイキングプログラムのプロパティ設定

フォームの設定	
BorderStyle	3 (固定ダイアログ)
Caption	Character Making
ScaleMode	3 (ピクセル)
ピクチャーボックスの設定	
Name	PicChip
Height	510(Twip)
ScaleMode	3 (ピクセル)
Width	2940(Twip)

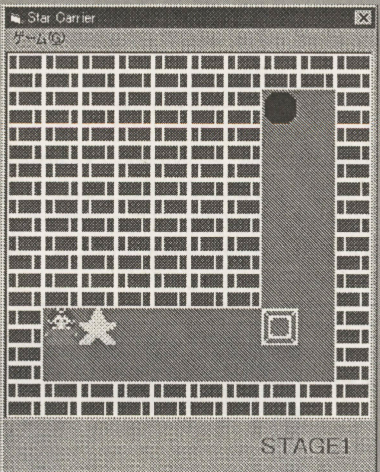
プログラム入力方法

このゲームは「Visual Basic5.0」で作成しましたが，たぶん「Visual Basic4.0」でも作動すると思います。次の手順でプログラムを入力することを勧めます。

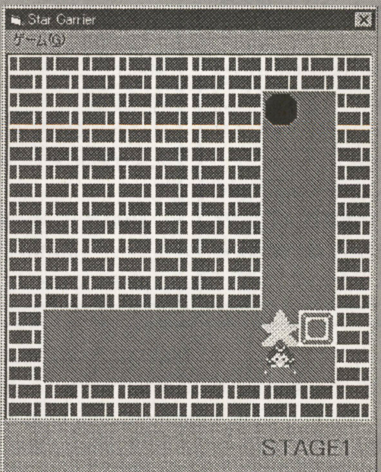
①「Visual Basic5.0」（または「Visual



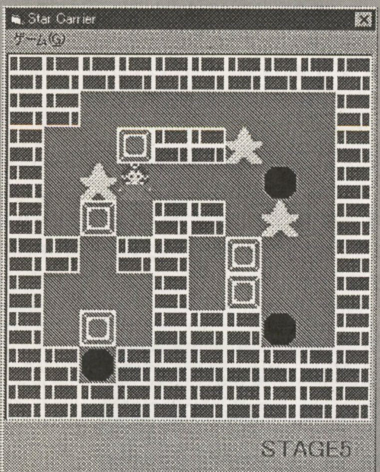
《第1図》キャラクター・メイキングのフォーム配置



▲《写真1》星を穴に落とすパズル・ゲーム。これは1面



▲《写真2》こうやってブロックを動かして，あとは上に星を押せばOK！



▲《写真3》そろそろ難しくなってきた。全面クリアをめざせ！

《OVER FLOW》10月8日はベーマガの発売日。10日は体育の日。最近ちょっと運動不足で…という貴方，たまにはパソコンの前を離れてお散歩なんかいかがでしょうか。なにか面白いことを見つけたら当コーナーまでご一報ください。みなさんの投稿お待ちしています。

《第2表》メインプログラムのプロパティ設定

フォームの設定	
BorderStyle	3（固定ダイアログ）
Caption	Star Carrier
Height	5565(Twip)
KeyPreview	True
Width	4875(Twip)
ピクチャーボックスの設定	
Name	PicChip
Height	540(Twip)
ScaleMode	3（ピクセル）
Visible	False
Width	2940(Twip)
Name	PicField
Height	4860(Twip)
ScaleMode	3（ピクセル）
Width	4860(Twip)

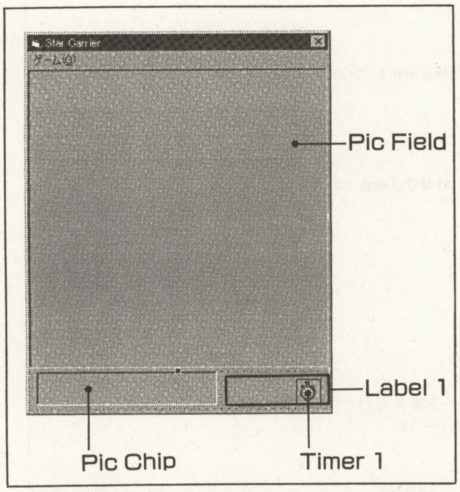
ラベルの設定	
Alignment	2（中央揃え）
ForeColor	&H00FF0000&(青)
Height	375(Twip)
Width	1575(Twip)
タイマーの設定	
Enabled	False
Interval	200
メニューの設定	
キャプション	Name
ゲーム(&G)	Game
…スタート(&S)	GameStart
…パスコード入力(&P)	GamePass
…終了(&X)	GameExit

※1ピクセル ＝ 15Twipと覚えておくといいかもしれません。

Basic4.0」)を起動し，キャラクター・メイキングプログラムを入力します。フォームのファイル名を「frmSCM.frm」，プロジェクトのファイル名を「StarLst1.vbp」として保存します。

②新しいプロジェクトを起動し，メインプログラムを入力します。フォームのファイル名を「frmSGM.frm」，プロジェクトのファイル名を「StarLst2.vbp」としてキャラクター・メイキングプログラムと同じディレクトリに保存してください。

③「メモ帳」などのテキストエディタを起動し，キャラクター・データ（ファイル名「StarChip.txt」），ステージ・データ（ファイル名「StarStg.txt」）を入力し，先のプログラムと同じディレクトリに保存します。これで終了です。



《第2図》メインプログラムのフォーム配置

実行方法

まず，キャラクター・メイキングプログラムを実行します。すると「StarChip.bmp」というビットマップ・データが同じディレクトリ内に作成されます。つぎにメインプログラムを実行します。「StarChip.bmp」があるかぎり，次回以降はメインプログラムを実行するだけでいいです。

遊びかた

1面から遊ぶときはメニューの「ゲーム（G）」→「スタート（S）」を選択します。「スター」（人間）をテンキーまたはカーソル・キーで上下左右に動かします。ブロックは押すことができますが，引くことはできません。星は，一度押すと何かにぶつかるまで止まりません。星が「ホール」（円形）とぶつかると，ホールは埋められ，両方が消えます。すべての星を消すとステージクリア。そのときに表示されるパスコードをメモしておくと，後に「ゲーム（G）」→「パスコード入力（P）」で1面以外からスタートすることができます。ちなみに詰まったら，「ゲーム（G）」を選んでください。ステージの最初に戻ります。

全8面をクリアすると，簡単なエンディングメッセージが表示されて，1面に戻ります。

CHECKER FLAG

編：アイデアはオーソドックスですが，難易度のバランスがいいですね。

影：後半の面なんかは結構考えたなぁ。

Dr.D：プロパティやフォームの解説図をつけてきてくれているが，他の投稿者も投稿するときはなるべくこれらも送ってほしい。打ち込み方もていねいに書かれていてGOODじゃ。

つぐ美：せっかく採用されたプログラムですから，たくさんの読者に遊んでほしいですよね。

考えられる不満点と改良点

1.「キャラクターが粗いじゃないか！」

16×16のデータを縦横2倍に拡大して，32×32にしています。したがって，粗くなります。絵に自信のある方は，「ペイントブラシ」などを使って，絵を描き，ファイル名を「StarChip.bmp」としてプログラムと同じディレクトリ内にセーブしてください（キャラクターの順番は，床・壁・ブロック・星・ホール・スターです。あと，バックのパターンは，床と同じにしてください）。

2.「面が簡単すぎる！　俺ならもっと難しくできるぞ！」

「StarStg.txt」のデータを書き換えれば，オリジナルの面も作成できます。データは圧縮していません。内部8×8を1列ずつカンマ（,）で区切っただけです。データ内の数字は以下のとおりです。

0－床　1－壁　2－ブロック　3－星　4－ホール

面データの最後の二つの数字はスターの開始時のX座標，Y座標です。なお，星の数は1以上にして，ホールの数は星の数以上に設定してください。

3.「8面は少なすぎないか？」

「StarStg.txt」にどんどん追加すれば，9面，10面……が作れます。ちゃんとダミーの行（---＋---＋……）も入れてください。そして，メインプログラム中のLast_Stgの値を（追加後の全部の面数－1）にしてください（全12面なら11を設定する）。ただし，パスコードは13面分しか用意していません。13面以上になる場合は，

★全編Dr.Dに書いてもらったら楽しそう（口調が）。書いて，お願いします。（香川県善通寺市・冨永　怜18歳）……【**影**：だって。Dr.？　Dr.D：ん，ワシのファンがおるのか…年甲斐もなく照れてしまうのう。しかし，口調が楽しそうというのはどういう意味があるのか…。】

P_Lengを1面につき2文字追加してください。

プログラムを作って

Visual Basic5.0を始めて3か月。初めてまともな(?)ゲームを作りました。いかがなもんでしょうか? それにしても「独創的なアイデア」ってなかなか出ないものですねえ。まあポンポン出る人もいないと思いますが。これからもどんどんVisual Basic5.0でゲームを作っていきたいと思います。

メインプログラムの後半には，いろいろな関数があります。その中の二つ，MyPath関数とBitSRC関数は技術的に「盗んだ」プログラムです(どちらも「利用自由」って書いてあったからいいんだろうけど……)。このうち，MyPath関数は，今のプロジェクトがどのディレクトリに保存されているかを調べます。保存していないプロジェクトで，この関数を使うと，Visual Basicが起動した最初のディレクトリ(d:¥vbなど)になるのです。これが何回も「同じディレクトリにセーブする」と言った理由なのです。

一方，BitSRC関数では，重ね合わせ(マスク)が不要です。なぜならば，指定した範囲のグラフィックデータをそのまま表示するからです。はっきり言ってインチキです。これからVisual Basicでプログラムを作ろうという人は，あまり参考にしないでください。

そういえば，(掲載されれば)ここに載るのも3，4年ぶりかなあ……。

《リスト1》キャラクター・メイキングのプログラム・リスト

```
Option Explicit
Dim T(5, 15) As String
Private Sub Form_Load()
Dim i As Integer
Dim j As Integer
Dim k As Integer
Dim c As Integer
Dim Dummy As Integer
  Open MyPath & "StarChip.txt" For Input As #1
  For j = 0 To 1
    Input #1, Dummy
    For i = 0 To 15
      Input #1, T(j, i)
    Next i
  Next j
  Close #1
  For k = 0 To 1
    For i = 0 To 15
      For j = 0 To 47
        c = Val("&H" + Mid$(T(k, i), j + 1, 1))
        PicChip.Line (k * 96 + j * 2, i * 2)-Step(1, 1), QBColor(c), BF
      Next j
    Next i
  Next k
  Form1.Show
  MsgBox "画像をビットマップファイル(StarChip.bmp)にセーブします。", vbInformation
+ vbOKOnly
  SavePicture PicChip.Image, MyPath & "StarChip.bmp"
  MsgBox "セーブしました。", vbInformation + vbOKOnly
  End
End Sub

Function MyPath()
  MyPath = App.Path
  If Right$(MyPath, 1) <> "¥" Then
    MyPath = MyPath & "¥"
  End If
End Function
```

《リスト2》メインプログラム・リスト

```
Option Explicit

#If Win32 Then
  Private Declare Function BitBlt Lib "gdi32" (ByVal hDestDC As Long, ByVal X As Long,
ByVal Y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal hSrcDC As Long,
ByVal xSrc As Long, ByVal ySrc As Long, ByVal dwRop As Long) As Long
#Else
  Private Declare Function BitBlt Lib "GDI" (ByVal hDestDC As Integer, ByVal X As
Integer, ByVal Y As Integer, ByVal nWidth As Integer, ByVal nHeight As Integer, ByVal
hSrcDC As Integer, ByVal xSrc As Integer, ByVal ySrc As Integer, ByVal dwRop As Long)
As Integer
#End If
Const SRCCOPY = &HCC0020
Const P_Leng = "3141592653589793238462643395021"
Const Last_Stg = 7

Dim Stg As Integer
Dim Cl_Stg As Integer
Dim Map(11, 11) As Integer
Dim Mx As Integer, My As Integer
Dim Mode As String
Dim Vx As Integer, Vy As Integer
Dim Sx As Integer, Sy As Integer
Dim Ax As Integer, Ay As Integer
Dim Star As Integer
Dim F_Code(Last_Stg) As String

Private Sub Form_KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
 If Mode = "Game" Then
   Vx = (KeyCode = 37 Or KeyCode = 100) - (KeyCode = 39 Or KeyCode = 102)
   Vy = (KeyCode = 38 Or KeyCode = 104) - (KeyCode = 40 Or KeyCode = 98)
   Select Case Map(Mx + Vx, My + Vy)
    Case 0
      Map_Print Mx, My, 0
    Case 1
      Vx = 0: Vy = 0
    Case 2
      If Map(Mx + Vx * 2, My + Vy * 2) = 0 Then
        Map_Print Mx + Vx, My + Vy, 0
        Map(Mx + Vx, My + Vy) = 0
        Map_Print Mx + Vx * 2, My + Vy * 2, 2
        Map(Mx + Vx * 2, My + Vy * 2) = 2
        Map_Print Mx, My, 0
      Else
        Vx = 0: Vy = 0
      End If
    Case 3
      Mode = "Shoot"
      Sx = Mx + Vx: Sy = My + Vy
      Ax = Vx: Ay = Vy
      Vx = 0: Vy = 0
      Timer1.Enabled = True
    Case 4
      Vx = 0: Vy = 0
   End Select
   Mx = Mx + Vx: My = My + Vy
   Map_Print Mx, My, 5
 End If
End Sub

Private Sub Form_Load()
Dim i As Integer
  Set PicChip = LoadPicture(MyPath & "StarChip.bmp")
  Stg = 0
  Cl_Stg = 0
  Mode = "Not Game"
  For i = 1 To Last_Stg
    F_Code(i) = (i + 23) & Mid$(P_Leng, 25 - i * 2, 4)
  Next i
End Sub

Private Sub GameExit_Click()
  End
End Sub

Private Sub GamePass_Click()
Dim P_Code As String
  P_Code = InputBox("パスコードを入力して下さい。", "Star Carrier")
  Stg = Val(Left$(P_Code, 2)) - 23
```


★ベーマガと出会って半年になります。ところで，ベーマガの発売日はいつなんですか?(栃木県宇都宮市・横松禎之15歳)……【編：毎月8日発売です。「次号予告」とかないのでわかりづらいかもしれませんね。影：そのぶん次号が待ち遠しくていい感じじゃないか。】

Windows

```
    If Stg < 1 Or Stg > Last_Stg Then Stg = 0: GoTo Mark1
    If P_Code <> F_Code(Stg) Then Stg = 0
Mark1:
    Stage_set
End Sub

Private Sub GameStart_Click()
    Stage_set
End Sub

Function Map_Print(X, Y, Z)
  BmpSRC PicChip, PicField, Z * 32, 0, 32, 32, X * 32, Y * 32
End Function

Private Sub PicField_Click()

End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
Dim i As Integer
  If Map(Sx + Ax, Sy + Ay) = 0 Then
    Map_Print Sx, Sy, 0
    Map(Sx, Sy) = 0
    Sx = Sx + Ax: Sy = Sy + Ay
    Map_Print Sx, Sy, 3
    Map(Sx, Sy) = 3
    GoTo Mark1
  End If
  Mode = "Game"
  Timer1.Enabled = False
  If Map(Sx + Ax, Sy + Ay) = 4 Then
    Beep
    Map_Print Sx, Sy, 0
    Map_Print Sx + Ax, Sy + Ay, 0
    Map(Sx, Sy) = 0: Map(Sx + Ax, Sy + Ay) = 0
    Star = Star - 1
    If Star = 0 Then
      If Stg = Last_Stg Then
        MsgBox "全ステージクリア！！", vbOKOnly, "すごい！！"
        Stg = 0
        Ending
        GoTo Mark2
      End If
      MsgBox "ステージクリア！" & Chr(13) & _
            "ステージ" & Stg + 2 & "のパスコード：" & _
          F_Code(Stg + 1), vbOKOnly, "おめでとう"
      Stg = Stg + 1
Mark2:
      Mode = "Not Game"
      Stage_set
    End If
  End If
Mark1:
End Sub

Function Stage_set()
Dim i As Integer
Dim j As Integer
Dim Dummy
Dim T As String
  Open MyPath & "StarStg.txt" For Input As #1
  If Stg <> 0 Then
    For i = 0 To Stg - 1
      For j = 0 To 10
        Input #1, Dummy
      Next j
    Next i
  End If
  Star = 0
  For i = 0 To 11
    Map(i, 0) = 1: Map(0, i) = 1
    Map(i, 9) = 1: Map(9, i) = 1
  Next i
  Input #1, Dummy
  For i = 1 To 8
    Input #1, T
    For j = 1 To 8
      Map(j, i) = Val(Mid$(T, j, 1))
      If Map(j, i) = 3 Then Star = Star + 1
    Next j
  Next i
  Input #1, Mx, My
  For i = 0 To 9
    For j = 0 To 9
      Map_Print j, i, Map(j, i)
    Next j
  Next i
  Close #1
  Map_Print Mx, My, 5
  Label1.Caption = "STAGE" & (Stg + 1)
  Mode = "Game"
End Function

Function MyPath()
  MyPath = App.Path
  If Right$(MyPath, 1) <> "¥" Then
    MyPath = MyPath & "¥"
  End If
End Function

Function Ending()
  MsgBox "      - Congrturations!! -    " & Chr(13) & _
        "You Are Cleared All Stages.", vbOKOnly, "Ending"
  MsgBox "      - Star Carrier -      " & Chr(13) & _
        "(C)1998 By Satoru Yamada", vbOKOnly, "Ending"
End Function

' ﾋﾞｯﾄﾏｯﾌﾟ直接転送関数の書式
' BmpSRC(転送元ｺﾝﾄﾛｰﾙ名,表示先ｺﾝﾄﾛｰﾙ名, 転送元開始位置ｘ座標, 開始位置ｙ座標, 幅,
高さ, 転送先始点ｘ座標, 転送先始点ｙ座標)

Function BmpSRC(pictS, pictE, x1, y1, x2, y2, posX, posY)
Dim exec, PicWidth, PicHeight
Dim cntpictS, cntpictE
Set cntpictS = pictS
Set cntpictE = pictE
    cntpictS.AutoRedraw = True
    cntpictE.AutoRedraw = True
    cntpictS.ScaleMode = 3
    cntpictE.ScaleMode = 3
    PicWidth = x2
    PicHeight = y2
    exec = BitBlt(cntpictE.hDC, posX, posY, PicWidth, PicHeight, cntpictS.hDC, x1,
y1, SRCCOPY)
    cntpictE.Refresh
End Function
```

《リスト3》ステージ・データ (StarStg.txt)

```
---+---+|---+---+|---+---+|---+---|
11111140, 11111100, 11111100, 11111100
11111100, 11111100, 03000020, 00000000, 1, 7
---+---+|---+---+|---+---+|---+---|
11111111, 11111111, 00020001, 03020041
00020001, 11111111, 11111111, 11111111, 1, 4
---+---+|---+---+|---+---+|---+---|
00001111, 00000300, 02000004, 00311111
00001111, 11001111, 11001111, 11401111, 3, 1
---+---+|---+---+|---+---+|---+---|
00000000, 00010110, 00020104, 00010110
00110100, 03010100, 00220200, 01000000, 1, 8
---+---+|---+---+|---+---+|---+---|
10000000, 00211300, 03000040, 02011030
10110200, 00010200, 02011140, 14111111, 3, 3
---+---+|---+---+|---+---+|---+---|
11410000, 01010100, 00200200, 01010100
20003030, 01010100, 00000000, 41011100, 8, 5
---+---+|---+---+|---+---+|---+---|
02000111, 24200001, 02001101, 01011100
10000010, 10000020, 10110232, 10000020, 8, 6
---+---+|---+---+|---+---+|---+---|
11100140, 10100000, 00020020, 10000201
00000000, 01121010, 03000001, 00100000, 1, 8
---+---+|---+---+|---+---+|---+---|
02000111, 24200001, 02001101, 01011100
10000010, 10000020, 10110232, 10000020, 8, 6
---+---+|---+---+|---+---+|---+---|
02000111, 24200001, 02001101, 01011100
10000010, 10000020, 10110232, 10000020, 8, 6
```

《リスト4》グラフィック・データ (StarChip.txt)

```
---+---+---+---|---+---+---+---|---+---+---+---|
3333333333333333FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
3333333333333333F444F4444444444FFFCCCCCCCCCCCCFF
3333333333333333F444F4444444444FFCFCCCCCCCCCCFCF
3333333333333333F444F4444444444FFCCFFFFFFFFFFCCF
3333333333333333F444F4444444444FFCCFFCCCCCCFFCCF
3333333333333333F444F4444444444FFCCFCCCCCCCCFCCF
3333333333333333F444F4444444444FFCCFCCCCCCCCFCCF
3333333333333333FFFFFFFFFFFFFFFFFCCFCCCCCCCCFCCF
3333333333333333FFFFFFFFFFFFFFFFFCCFCCCCCCCCFCCF
3333333333333333F4444444444F444FFCCFCCCCCCCCFCCF
3333333333333333F4444444444F444FFCCFCCCCCCCCFCCF
3333333333333333F4444444444F444FFCCFFCCCCCCFFCCF
3333333333333333F4444444444F444FFCCFFFFFFFFFFCCF
3333333333333333F4444444444F444FFCFCCCCCCCCCCFCF
3333333333333333F4444444444F444FFFCCCCCCCCCCCCFF
3333333333333333FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
---+---+---+---|---+---+---+---|---+---+---+---|
3333333EE3333333333388888888333333339F99F933333
333333EEEE33333333380000000083333333999FF9993333
333333EEEE33333333800000000083333399999999999333
33333EEEEEE333333800000000000083339999EE9E999933
33333EEEEEE33333800000000000000833999EFEEFE99933
3333EEEEEEEE33338000000000000000833F9FE1EE1EF9F33
EEEEEEEEEEEEEEEE8000000000000008339F9EEEEEE9F933
EEEEEEEEEEEEEEEE80000000000000008339999EEEE999933
3EEEEEEEEEEEEEE38000000000000000083339FF7FF7FF9333
33EEEEEEEEEEEE33380000000000000000833DDDDDDDDDDD33
3333EEEEEEEE33338000000000000000083DDDDDDDDDDDDD3
333EEEEEEEEEE333800000000000000083E33DDDDDDD33E3
33EEEEEEEEEEEE33380000000000000833333DDDDDDD3333
3EEEEEE33EEEEEE33380000000000833333DDDDDDDDD333
EEEEEE3333EEEEEE333800000000833333DDDDDDDDDDD33
EEEEE333333EEEEE33388888888833333DDDDDDDDDDDDD3
```

★今年のヒット商品はiMacだと思うのですが，みなさんはどう思います？（東京都練馬区・**田村和広27歳**）……**【影**：一応，「Win98じゃないの？」と書いておこう。いろいろ大変だったし。**編**：いろいろ？　**影**：うん，取材とか。**編**：…影さんは編集部で寝てませんでした？**】**

Windows95（Visual Basic V4.0）用

弾数の多いシューティング・ゲーム

NaGohst（ナゴースト）

中島　裕喜（18歳）

● おはなし

幽霊のナーゴは夜になると散歩に出かけたのでした。

● ないよう

MicroSoft Windows 95対応横シューティング・ゲームです。

● 遊びかた

カーソル・キー，またはテンキーの[8]，[2]，[4]，[6]で上下左右に動きます。スペース・キーでショットです。タイトル時に隠しコマンドを入れてスタートするとちょっとお得になります。下に表示されるメーターがあるうちに次の敵を倒すと，最大10まで，表示こそされませんがHit数が上がり，入る得点も上がります。頑張ってハイスコアをめざしてください。なお，30万点ごとに1Upです。ボスに体当たりすると面白いです。

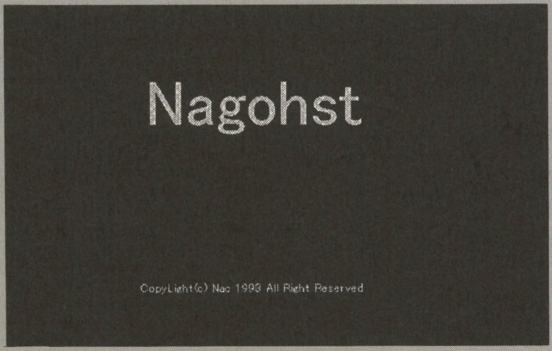
なお，本ソフトは単体で起動しますが，同ディレクトリに二つファイルが作成されます。

● プログラムについて

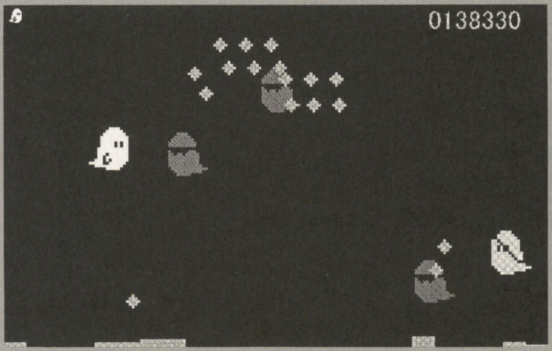
変数はとりあえずすべてコメントしましたので，そちらを参照してください。APIはBitBltとStretchBltとGetAsyncKeyStateを使っています。Getas...はゲーム中のキー入力で使用し，ほかの場面ではVbの提供するイベントで処理しています。キャラ作成ルーチンは同時にコンパイルしてますが，一度BMPファイルを作ったらキャラ作成ルーチンを分けてコンパイルしても問題はないでしょう。一緒にコンパイルしておくと，BMPファイルを消しても大丈夫なので便利ではありますが，ファイルのバイト数が増えます。

● 入力方法

Vbを起動します。フォームを一つ，モジュールを二つ用意します。フォームにピクチャを三つ，そしてタイマーを一つ貼り付けます。ピクチャのみNameをそれぞれ，Main_p，Mk_p，Mmとしってください。プロパティはSet_Formで変更



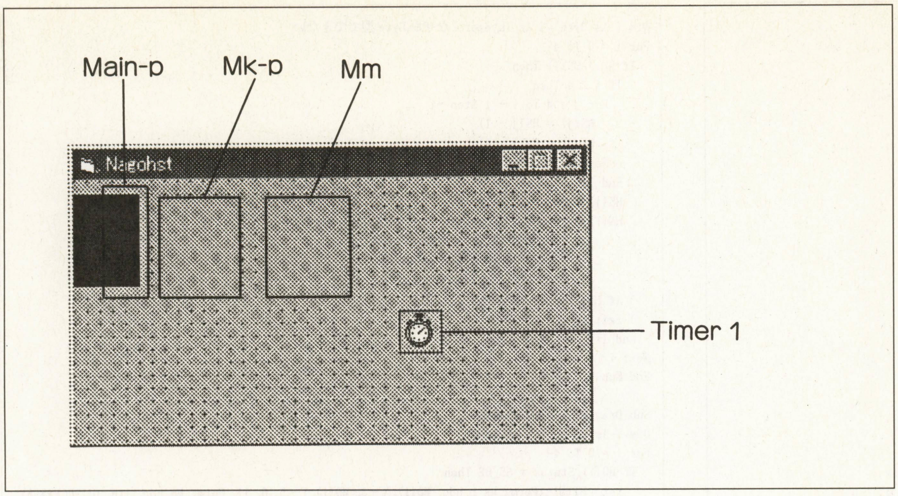
▲《写真1》タイトル画面では隠しコマンドがあるらしいゾ



◀《写真2》弾数が多いので、敵が出現したら即、撃ち落とせ！

◀《写真3》残機がなくなるとゲーム・オーバー

★「ポケモンスタジアム」の次は「ウィズ外伝Ⅲスタジアム」発売希望。（埼玉県所沢市・**野沢プロト21歳**）……【**つぐ美**：自分のキャラがポリゴンでグリグリ動くのか。いいかも。**影**：ということで，プロト君。キミが作りなさい。…でもポリゴンでWIZはなんか違う気が…。】



《第１図》フォーム配置

CHECKER FLAG

影：弾数が多くて結構難しいなぁ。
編：そうですか？　弾の角度に注目すれば……45度単位ですよね？
Dr.D：プログラム的にはよくできているが，シューティング・ゲームとしてはどうかのぉ。いや，よくできているんじゃが，たとえば敵を撃ちもらしたあとの弾の避け方の余地が少なすぎないかな？
編：ボムがほしいですね。道がないシューティングはすぐ飽(あ)きてしまいますから。

するのでいじらなくて結構です。つぎに，Vbのメニューから「ツール」−「オプション」を選び，環境で「変数の宣言を強制する」をチェックし，プロジェクトで「スタートアップ」をSub Mainに切り替えて，カスタムコントロールをとっぱらってください。あとはモジュール１からモジュール２，フォームの各イベント....の順にコードを入力してください。

苦労した点

自分のパソコンが使えないこと。実は予備校のパソコンを勝手に使ってこのソフトを完成させました。あとはハイスコアの比較です。カウンタＪがなぜかByte型でできないのです。計算上は合っていると思うのですが……。今回はByte型やLong型を多く使っています。そのわけは，Byte型についてはメモリも節約，Long型については計算速度の向上のためです。実際はInteger型との比較はしていませんので，良くなったかは定かではありません。

改装のアドバイス

1．ボム・ボーナスをつける（はじめは付けていたけど）。
2．裏画面の構成を変える。表示用画面とサイズを同じにすると，たぶんキャラの動きが滑(なめ)らかになります。
3．キー入力のバッファ用変数に入れる順番を逆にすると，配列インデックス０を参照することにより，応用がきくようになります。
4．ハイスコアネーム入力画面もアーケードみたいにしたいです。
5．バグなのだが，スタートしても画面が真っ暗で何も起きないときがあります。なぜでしょうか。解決してください。

バージョン

本ソフトはMicroSoft Windows 95用です。ほかの環境での動作は確認しておりません。開発言語はMicroSoft Visual Basic 4.0です。タイトル画面が寂しかったから著作権を表示してみました。本当はありません。どんどん改造してもらってかまいませんが，本ソフトが及ぼす影響は一切責任をもちません。

最後に

今回もまた杉井光さんの「あっちの世界」をまねさせていただきました。いつかは自分独自の方法を考えて，彼のようなシューティング・ゲームのプログラムの達人になりたいです。話は変わって，Vbには若い人が多いです。自分もまだまだ負けていられません。ではまた。今度は縦シューで挑みます。今度こそ縦シュー載せてください。予備校の友達よ，テストプレイありがとう。僕は勉強の邪魔ばっかりしてるよぉ。友人に借りた僕のHPはHttp://www.geocities.co.jp/Broadway/6446のOnly Nacにあります。文字しかありません。見ても損するだけですが，それでもいいなら見てやってください。僕の友人のも見てね。

《リスト１》『NaGohst』のModule１のプログラム・リスト

```
Attribute VB_Name = "Module1"
Option Explicit
Declare Function BitBlt Lib "gdi32" (ByVal hDestDC As Long, ByVal X As Long, ByVal Y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal hSrcDC As Long, ByVal xSrc As Long, ByVal ySrc As Long, ByVal dwRop As Long) As Long
Declare Function StretchBlt Lib "gdi32" (ByVal hdc As Long, ByVal X As Long, ByVal Y As Long, ByVal nWidth As Long, ByVal nHeight As Long, ByVal hSrcDC As Long, ByVal xSrc As Long, ByVal ySrc As Long, ByVal nSrcWidth As Long, ByVal nSrcHeight As Long, ByVal dwRop As Long) As Long
Declare Function GetAsyncKeyState Lib "user32" (ByVal vKey As Long) As Integer
Public Const SRCERASE = &H440328
Public Const SRCINVERT = &H660046
Public Const SRCCOPY = &HCC0020
Public Const Maxt = 10 '最大出現敵数
Public Const TST = 2 '弾の速さ
Public Const NtoR = 0.0175 'ラジアン値変換定数(3.14159/180)
'状態定数
Public Const SS_NO = 0 'なし
Public Const SS_BE = 1 'ある
Public Const SS_BM = 2 '爆発
Public Const SS_SG = 3 '無敵
'ステージ状態定数
Public Const ST_START = 0
Public Const ST_NORMAL = 1
Public Const ST_BOSS = 2
Public Const ST_END = 3
'場面定数
Public Const SCENE_TITLE = 0
Public Const SCENE_GAME = 1
Public Const SCENE_HIGH = 2
'ナゴースト構造体
Type Gohst
  X As Integer
  Y As Integer
  Vx As Integer
  Vy As Integer
  flg As Byte
  N As Byte
  Status As Byte
  Shot As Byte
  Life As Byte
  Hit As Boolean
End Type
```

★ある朝寝ていたら，腰にムカデがついていた。さらに，寝ぼけていたので何か分からず素手でさわり，ムカデをぶっとばした。おかげでついてた所を噛まれてしまった。（広島県安芸郡・**林　俊文16歳**）……**【影：好評の「私と蟲」シリーズ。ムカデって噛むのか（新発見）。】**

```
'各変数配列
Public M As Gohst '自機
Public T(Maxt + 1) As Gohst '敵機 (配列11はﾎﾞｽ用)
Public TD(99) As Gohst '敵弾
Public MD(5) As Gohst '自弾
Public Backs(25) As Byte '背景配列
Public HN(4) As String 'ハイスコア所持者ネーム
Public HS(4) As Long 'ハイスコア
Public Command_Data(9) As Integer 'キー入力履歴
'
Public NowD As Byte '現在敵弾出現数
Public MaxD As Byte '最大敵弾出現数
Public Hidden_flg As Byte '隠しコマンド成立フラグ
Public Extend As Long '1Up
Public Hit_Num As Byte 'ヒット数
Public Hit_Pow As Byte 'ヒットメーター
Public Z As Integer 'ステージ進行量
Public St As Byte 'ステージ数
Public Sc As Long 'スコア
Public Nsc As Byte 'ストックスコア
Public Start_Path As String '起動パス
Public Src_X As Byte '画面比率
Public Scene As Byte '場面状態変数
Public Stage As Byte 'ステージ状態変数
Public Sp As Integer 'スピード(エラーにしないならByte型の方にしたい)
Public Next_T As Byte '次の敵の出現カウント
Public Pause As Boolean 'ポーズフラグ

Function Check_Command(s As String) As Boolean
'入力のチェック
Dim i As Byte, temp As Byte
Check_Command = False
temp = Len(s) / 2
For i = 0 To temp - 1
  If Command_Data(i) <> Val(Mid(s, 2 * i + 1, 2)) Then Exit Function
Next i
Check_Command = True
End Function

Sub Draw_Back() '画面下の描画
Dim i As Byte, ret As Long
If St > 3 Then Exit Sub
For i = 0 To 24
  Backs(i) = Backs(i + 1)
Next i
Backs(25) = Int(9 * Rnd)
For i = 0 To 24
  ret = BitBlt(Form1.Mk_p.hdc, i * 8, 118 + Backs(i), 8, 16, Form1.Mm.hdc, 16 * 7 + St * 8, 16,
SRCCOPY)
Next i
End Sub

Sub Draw_Bs() 'ボスの描画
Dim i As Byte, ret As Long
If Stage <> ST_BOSS Then Exit Sub
ret = StretchBlt(Form1.Mk_p.hdc, T(11).X - 16, T(11).Y - 16, 32, 32, Form1.Mm.hdc, 96, 16, 16,
16, SRCERASE)
ret = StretchBlt(Form1.Mk_p.hdc, T(11).X - 16, T(11).Y - 16, 32, 32, Form1.Mm.hdc, 16 * St, 16,
16, 16, SRCINVERT)
If T(11).Hit Then '5ボスはヒット時に光らない (泣)
  ret = StretchBlt(Form1.Mk_p.hdc, T(11).X - 16, T(11).Y - 16, 32, 32, Form1.Mm.hdc, 80, 16,
16, 16, SRCERASE)
  ret = StretchBlt(Form1.Mk_p.hdc, T(11).X - 16, T(11).Y - 16, 32, 32, Form1.Mm.hdc, 16 * St,
16, 16, 16, SRCINVERT)
  T(11).Hit = False
End If
If T(11).Status = SS_BM Then
  For i = 0 To 3
    Form1.Mk_p.Circle (T(11).X + Int(32 * Rnd) * Sgn(Rnd - 0.5), T(11).Y + Int(32 * Rnd) * Sgn(Rnd
- 0.5)), 10 + Int(22 * Rnd), vbRed
  Next i
End If
End Sub

Sub Etc() 'その他の計算等
Dim i As Byte, ret As Long
If M.Life > 1 Then
  For i = 2 To M.Life
    ret = BitBlt(Form1.Main_p.hdc, 5 + 16 * (i - 2), 10, 16, 16, Form1.Mm.hdc, 96, 0, SRCERASE)
    ret = BitBlt(Form1.Main_p.hdc, 5 + 16 * (i - 2), 10, 16, 16, Form1.Mm.hdc, 64, 0, SRCINVERT)
  Next i
End If
'なぜか
'If Sc > (Extend + 1) * 30000 then ....
'とできない!
If Sc > Extend Then M.Life = M.Life + 1: Extend = Extend + 30000
Printf Format(Sc, "000000") + "0", 450, 10, 20, vbGreen
If Nsc > 0 Then Sc = Sc + 1: Nsc = Nsc - 1
Printf Format(Sc, "000000") + "0", 450, 10, 20, vbGreen
End Sub


Sub Conv_Sc() 'ハイスコアと比較
Dim i As Byte, j As Integer 'なぜかByte型でできない
For i = 0 To 4
  If Sc > HS(i) Then
    If i < 4 Then
      For j = 4 To i + 1 Step -1
        HS(j) = HS(j - 1)
        HN(j) = HN(j - 1)
      Next j
    End If
    HS(i) = Sc
    HN(i) = Trim(Left(InputBox("ハイスコア" + Str(i + 1) + "位です。" _
            + Str(Sc * 10) + vbCrLf + vbCrLf + _
            "3文字以内で名前をいれてね。", _
            "ハイスコア!", "***"), 3))
    If HN(i) = "" Then HN(i) = "Nac"
    Exit Sub
  End If
Next i
End Sub

Sub Draw_Md() '自弾の描画
Dim i As Byte, ret As Long
For i = 0 To 4
  If MD(i).Status = SS_BE Then
    ret = BitBlt(Form1.Mk_p.hdc, MD(i).X - 3, MD(i).Y - 5, 6, 11, Form1.Mm.hdc, 118, 0, SRCERASE)
    ret = BitBlt(Form1.Mk_p.hdc, MD(i).X - 3, MD(i).Y - 5, 6, 11, Form1.Mm.hdc, 112, 0, SRCINVERT)
  ElseIf MD(i).Status = SS_BM Then
    Form1.Mk_p.Circle (MD(i).X, MD(i).Y), 16 * MD(i).flg, vbGreen
  End If
Next i
End Sub

Sub Draw_Me() '自機の描画
Dim ret As Long
If M.Status = SS_SG And (M.flg Mod 2) Then Exit Sub
If M.Status = SS_BM Then
  Form1.Mk_p.Circle (M.X, M.Y), M.flg ^ 2 - 2 * M.flg + 3, vbRed
Else
  ret = BitBlt(Form1.Mk_p.hdc, M.X - 8, M.Y - 8, 16, 16, Form1.Mm.hdc, 96, 0, SRCERASE)
  ret = BitBlt(Form1.Mk_p.hdc, M.X - 8, M.Y - 8, 16, 16, Form1.Mm.hdc, 64, 0, SRCINVERT)
End If
End Sub

Sub Draw_T() '敵機の描画
Dim i As Byte, ret As Long
For i = 0 To Maxt - 1
  If T(i).Status = SS_BE Then
    ret = BitBlt(Form1.Mk_p.hdc, T(i).X - 8, T(i).Y - 8, 16, 16, Form1.Mm.hdc, 96, -16 * T(i).Vx,
SRCERASE)
    ret = BitBlt(Form1.Mk_p.hdc, T(i).X - 8, T(i).Y - 8, 16, 16, Form1.Mm.hdc, 16 * T(i).N,
-16 * T(i).Vx, SRCINVERT)
    If T(i).Hit Then
      ret = BitBlt(Form1.Mk_p.hdc, T(i).X - 8, T(i).Y - 8, 16, 16, Form1.Mm.hdc, 80, -16 * T(i).Vx,
SRCERASE)
      ret = BitBlt(Form1.Mk_p.hdc, T(i).X - 8, T(i).Y - 8, 16, 16, Form1.Mm.hdc, 16 * T(i).N,
-16 * T(i).Vx, SRCINVERT)
      T(i).Hit = False
    End If
  ElseIf T(i).Status = SS_BM Then
    Form1.Mk_p.Circle (T(i).X, T(i).Y), T(i).flg ^ 2 - 2 * T(i).flg + 3, vbWhite
  End If
Next i
End Sub

Sub Draw_TD() '敵弾の描画
Dim i As Byte, ret As Long
For i = 0 To MaxD - 1
  If TD(i).Status = SS_BE Then
    ret = BitBlt(Form1.Mk_p.hdc, TD(i).X - 2, TD(i).Y - 2, 5, 5, Form1.Mm.hdc, 133, 0, SRCERASE)
    ret = BitBlt(Form1.Mk_p.hdc, TD(i).X - 2, TD(i).Y - 2, 5, 5, Form1.Mm.hdc, 128, 0, SRCINVERT)
  ElseIf TD(i).Status = SS_BM Then
    Form1.Mk_p.Circle (TD(i).X, TD(i).Y), TD(i).flg ^ 2, vbYellow
  End If
Next i
End Sub

Sub High_Score() 'ハイスコア画面
Dim i As Byte
Scene = SCENE_HIGH
Form1.Main_p.Cls
Printf Space(6) + "High  Score", 0, 10, 40, vbGreen
For i = 0 To 4
  Printf Str(i + 1) + "." + Space(5) + Format(HS(i), "000000") + "0" + Space(3) + HN(i), 0, 80
+ 50 * i, 35, vbWhite
Next i
Command_Data(9) = 0
Form1.KeyPreview = True
While Command_Data(9) <> vbKeySpace _
  And Command_Data(9) <> vbKeyReturn _
  And Command_Data(9) <> vbKeyEscape
  DoEvents
Wend
Title
End Sub
```


★食欲の秋などと言いますが,「秋肥り」という言葉は聞かれませんね,つぐ美さん?(東京都練馬区・**肥れないMe-Ya24歳**)……**【つぐ美:** ……影さん今なにか言った? **影:**は?いや,なにも言ってないけどって,ちょっとまっ(ドカバキ)**!つぐ美:** ふぅ,なんかさっぱり。**】**

```
Sub Ini_Bs_Shot() 'ボスのショット
Dim i As Byte, j As Byte, k As Byte, r As Integer
If T(11).Status = SS_BM Then Exit Sub
'
If NowD + 1 > MaxD - 1 Then Exit Sub
If (T(11).flg Mod 8) = 0 Then
  Set_TD i, 11, Search_R(11) - 30 + Int(60 * Rnd)
End If
'
If NowD + 1 > MaxD - 1 Then Exit Sub
If (T(11).flg Mod 15) = 0 And Z > 400 Then
  Set_TD i, 11, Search_R(11)
End If
'
Select Case St
  Case 0
    If NowD + 1 > MaxD Then Exit Sub
    If (T(11).flg Mod 5) = 0 Then
      Set_TD i, 11, 5 * T(11).flg + 90
    End If
  Case 1
    If NowD + 3 > MaxD Then Exit Sub
    If (T(11).flg Mod 15) = 0 Then
      r = Search_R(11)
      For j = 0 To 2
        Set_TD i, 11, r - 30 + 30 * j
        TD(i).X = T(11).X + 12 * Cos((r - 30 + 30 * j) * NtoR)
        TD(i).Y = T(11).Y + 12 * Sin((r - 30 + 30 * j) * NtoR)
      Next j
    End If
  Case 2
    If NowD + 2 > MaxD Then Exit Sub
    If (T(11).flg Mod 5) = 0 Then
      Set_TD i, 11, T(11).flg - 30
      Set_TD i, 11, T(11).flg + 30
    End If
  Case 3
    If NowD + 7 > MaxD Then Exit Sub
    If (T(11).flg Mod 15) = 0 Then
      r = Search_R(11)
      For j = 0 To 6
        Set_TD i, 11, r + 15 * j - 45
        TD(i).X = T(11).X + 8 * Cos((r + 15 * j - 45) * NtoR)
        TD(i).Y = T(11).Y + 8 * Sin((r + 15 * j - 45) * NtoR)
      Next j
    End If
  Case 4
    If T(11).flg = 1 Then
      For i = 0 To 2
        Ini_T
      Next i
    End If
    If NowD + 3 > MaxD Then Exit Sub
    If (T(11).flg Mod 25) = 0 Then
      For j = 0 To 2
        r = Search_R(11)
        Set_TD i, 11, r - 30 + 30 * j
        TD(i).X = T(11).X + 8 * Cos((r - 30 + 30 * j) * NtoR)
        TD(i).Y = T(11).Y + 8 * Sin((r - 30 + 30 * j) * NtoR)
      Next j
    End If
    If NowD + 2 > MaxD Then Exit Sub
    If (T(11).flg Mod 11) = 0 Then
      Set_TD i, 11, T(11).flg - 45
      Set_TD i, 11, T(11).flg + 45
    End If
    If NowD + 7 > MaxD Then Exit Sub
    If (T(11).flg Mod 12) = 0 Then
      r = Search_R(11)
      For j = 0 To 6
        Set_TD i, 11, r + 15 * i - 45
        TD(i).X = T(11).X + 8 * Cos((r + 15 * i - 45) * NtoR)
        TD(i).Y = T(11).Y + 8 * Sin((r + 15 * i - 45) * NtoR)
      Next j
    End If
End Select
End Sub


Sub Ini_Data() '初期化
Dim i As Byte
For i = 0 To 25: Backs(i) = Int(9 * Rnd): Next i
For i = 0 To 4: MD(i).Status = 0: Next i
For i = 0 To 11: T(i).Status = 0:  Next i
For i = 0 To 99: TD(i).Status = 0: Next i
Sc = 0: Nsc = 0: Z = 0: St = 0: Hit_Num = 0: Hit_Pow = 0
Extend = 30000: NowD = 0: Hidden_flg = 0
Stage = ST_START
End Sub

Sub Ini_Md() '自弾の出現
Dim i As Byte
If Kof(vbKeySpace) Or Kof(vbKeyZ) Then M.Shot = M.Shot + 4 + 3 * (M.Shot > 0) Else M.Shot = 0:
Exit Sub
If M.Shot > 24 Then M.Shot = 0: Exit Sub
If (M.Shot Mod 4) = 0 Then
  While MD(i).Status <> SS_NO: i = i + 1: Wend
  If i = 5 Then Exit Sub
  With MD(i)
    .X = M.X + 3
    .Y = M.Y
    .Status = SS_BE
    .flg = 0
  End With
End If
End Sub

Sub Ini_T() '敵の出現
Dim i As Byte
Next_T = 9 + Int(10 * Rnd) - Int(St / 2)
While T(i).Status <> SS_NO: i = i + 1: Wend
If i = Maxt Then Exit Sub
With T(i)
  .N = Int(4 * Rnd)
  .flg = 0
  .Vy = 0
  .Status = SS_BE
  .Shot = 10
  .Life = 2 + (.N = 1) + (.N = 2)
  If .N < 3 Then
    .X = 200
    .Y = 16 + Int(100 * Rnd)
  Else
    .X = 200 + Int(96 * Rnd)
    .Y = 64
  End If
End With
End Sub

Sub Ini_TD(k As Byte) '敵弾の出現
Dim i As Byte, j As Byte, r As Long
If NowD + 1 - (T(k).N = 2) - 2 * (T(k).N = 1) > MaxD - 1 Then Exit Sub
T(k).Shot = 7 - (7 - St) * (T(k).N = 1) - 2 * (T(k).N = 2) - (St - 4) * (T(k).N = 3)
If T(k).X < 200 Then
  Select Case T(k).N
    Case 0
      Set_TD i, k, 5 * T(k).flg + 90
    Case 1
      r = Search_R(k)
      For j = 0 To 2
        Set_TD i, k, r + 30 * (j - 1)
        TD(i).X = T(k).X + 4 * Cos((r + 30 * (j - 1)) * NtoR)
        TD(i).Y = T(k).Y + 4 * Sin((r + 30 * (j - 1)) * NtoR)
      Next j
    Case 2
      r = Search_R(k)
      For j = 0 To 1
        Set_TD i, k, r
        TD(i).X = T(k).X + 5 * Cos((r - 60 + 120 * j) * NtoR)
        TD(i).Y = T(k).Y + 5 * Sin((r - 60 + 120 * j) * NtoR)
      Next j
    Case 3
      Set_TD i, k, Search_R(k) - 90 + Int(180 * Rnd)
  End Select
End If
End Sub

Sub Input_Command(KeyCode As Byte) 'キー入力
Dim i As Integer
If KeyCode < vbKeyReturn Or KeyCode > vbKeyF10 Then Exit Sub
For i = 0 To 8
  Command_Data(i) = Command_Data(i + 1)
Next i
Command_Data(9) = KeyCode
End Sub

Sub Load_Ini() 'ハイスコア等のロード
Dim i As Byte
On Error GoTo Err_File
Open Start_Path + "Nagohst.Dat" For Input As #1
For i = 0 To 4
  Input #1, HN(i), HS(i)
Next i
Input #1, Sp
Sp = Int(Sp)
Close #1
Exit Sub
Err_File:
If Err <> 53 Then MsgBox "エラーです。ファイルが開けません", vbOK, "エラー": End '強制終了
Open Start_Path + "Nagohst.Dat" For Output As #2
For i = 0 To 4
  Print #2, "***"; ","; 10000 - i * 1000
Next i
Print #2, 10
Close #2
Resume
End Sub
```


★ただ歩いてただけで転倒…フツウなら足くじくだけで済むハズが右足を骨折して全治1か月…。結局今年の夏はギプスで過ごしました。スペランカーより弱いかも(泣)。(三重県度会郡・T・Zaru20歳)……**【影：う～ん，少しはスペランカーを見習わないと。編：え……。】**

```
Sub Me_Dei() '死亡
Form1.Timer1.Enabled = False
Sc = Sc + Nsc
If Stage = ST_END And M.Life > 1 Then Sc = Sc + 1000 * M.Life
Printf "Your Score Is", 72, 62, 45, vbBlue: Printf "Your Score Is", 70, 60, 45, vbWhite
Printf Format(Str(Sc), "@@@@@@@@@@@@") + "0", 72, 152, 45, vbCyan: Printf Format(Str(Sc),
"@@@@@@@@@@@@") + "0", 70, 150, 45, vbWhite
'入力待ち
'じかに変更してます。情けない。
Scene = SCENE_TITLE: Command_Data(9) = 0
Form1.KeyPreview = True
While Command_Data(9) <> vbKeySpace _
  And Command_Data(9) <> vbKeyZ _
  And Command_Data(9) <> vbKeyReturn _
  And Command_Data(9) <> vbKeyEscape
  DoEvents
Wend
Scene = SCENE_GAME
Form1.KeyPreview = False
'ここまで
Conv_Sc
Ini_Data
High_Score
Title
End Sub

Sub Me_vs_Bs() '自機とボス
If M.Status = SS_BM Or T(11).Status = SS_BM Or Stage <> ST_BOSS Then Exit Sub
If Abs(M.X - T(11).X) < 16 - 2 * (Hidden_flg And 2) And Abs(M.Y - T(11).Y) < 18 - 2 * (Hidden_flg
And 2) Then
  Nsc = Nsc + 10
  Sc = Sc + 1000
  Hit_Pow = 20
  T(11).Hit = True
  If M.Status = SS_SG Then
    T(11).Life = T(11).Life + (T(11).Life > 0)
  Else
    M.Status = SS_BM
    M.flg = 0
  End If
End If
End Sub

Sub Md_vs_Bs() '自弾とボス
Dim i As Byte
If Stage <> ST_BOSS Then Exit Sub
For i = 0 To 4
  If MD(i).Status = SS_BE And T(11).Status = SS_BE Then
    If Abs(MD(i).X - T(11).X) < 12 And Abs(MD(i).Y - T(11).Y) < 18 Then
      T(11).Life = T(11).Life + (T(11).Life > 0)
      Nsc = Nsc + 1
      MD(i).Status = SS_BM
      T(11).Hit = True
      If Hit_Pow > 0 Then
        Sc = Sc + 2 ^ (Hit_Num)
        Hit_Num = Hit_Num - (Hit_Num < 10)
      End If
      Hit_Pow = 20
      If T(11).Life = 0 Then
        Sc = Sc + 5000 - 5000 * (St = 4)
        T(11).Status = SS_BM
        Exit Sub
      End If
    End If
  End If
Next i
End Sub

Sub Md_vs_T() '自弾と敵機
Dim i As Byte, j As Byte
For i = 0 To 4
  If MD(i).Status = SS_BE Then
    For j = 0 To Maxt - 1
      If T(j).Status = SS_BE Then
        If Abs(MD(i).X - T(j).X) < 8 And Abs(MD(i).Y - T(j).Y) < 12 Then
          MD(i).Status = SS_BM
          T(j).Life = T(j).Life + (T(j).Life > 0)
          T(j).Hit = True
          Nsc = Nsc + 1
          If T(j).Life = 0 Then
            T(j).Status = SS_BM
            T(j).flg = 4
            Sc = Sc + 10 - 5 * (T(j).N = 2) - 10 * (T(j).N = 0) - 20 * (T(j).N = 1)
            If Hit_Pow > 0 Then
              Sc = Sc + 2 ^ (Hit_Num)
              Hit_Num = Hit_Num - (Hit_Num < 10)
            End If
            Hit_Pow = 20
          End If
        End If
      End If
    Next j
      End If
  Next i
End Sub


Sub Me_vs_T() '自機と敵機
Dim i As Byte
If M.Status = SS_BM Then Exit Sub
For i = 0 To Maxt - 1
  If T(i).Status = SS_BE Then
    If Abs(M.X - T(i).X) < 7 - (Hidden_flg And 2) And Abs(M.Y - T(i).Y) < 8 - (Hidden_flg And
2) Then
      T(i).Status = SS_BM
      T(i).flg = 4
      Nsc = Nsc + 1
      Hit_Pow = 20
      Hit_Num = Hit_Num - (Hit_Num < 10)
      If M.Status = SS_SG Then
        Sc = Sc + 495
        Nsc = Nsc + 5
      Else 'if m.status=ss_be
        M.Status = SS_BM
        M.flg = 0
      End If
    End If
  End If
Next i
End Sub

Sub Me_vs_Td() '自機と敵弾
Dim i As Byte
If M.Status = SS_BM Then Exit Sub
For i = 0 To MaxD - 1
  If TD(i).Status = SS_BE Then
    If Abs(M.X - TD(i).X) < 4 - (Hidden_flg And 2) And Abs(M.Y - TD(i).Y) < 5 - (Hidden_flg And
2) Then
      TD(i).Status = SS_BM
      TD(i).flg = 3
      Nsc = Nsc + 1
      If M.Status = SS_SG Then
        Sc = Sc + 995
        Nsc = Nsc + 5
      Else 'if m.status=ss_be
        M.Status = SS_BM
        M.flg = 0
      End If
    End If
  End If
Next i
End Sub


Sub Mv_Bs() 'ボスの動き
If Stage <> ST_BOSS Then Exit Sub
T(11).flg = T(11).flg + 1
If T(11).flg > 78 Then T(11).flg = 0
If (T(11).flg Mod 80) = 0 Then T(11).Vx = T(11).Vx - 4
If T(11).Status = SS_BE Then
  If St = 0 Or St = 2 Then
    T(11).X = 144 + 32 * Cos(9 * T(11).flg * NtoR) + T(11).Vx
    T(11).Y = 64 - (32 - 16 * (St = 2)) * Sin(9 * T(11).flg * NtoR)
  Else
    T(11).X = 144 + (16 - 16 * (St <> 1) - 4 * (St = 4)) * Cos(9 * T(11).flg * NtoR) + T(11).Vx
    T(11).Y = 64 - (16 - 16 * (St <> 3)) * Sin(9 * T(11).flg * NtoR)
  End If
  If T(11).X < -8 Then T(11).Status = SS_BM
  Ini_Bs_Shot
Else 'if T(11).status=ss_bm then
  T(11).X = T(11).X - 4
  If T(11).X < -32 Then Stage_Clear
End If
End Sub

Sub Mv_Md() '自弾の動き
Dim i As Byte
For i = 0 To 4
  If MD(i).Status = SS_BE Then
    MD(i).X = MD(i).X + 6
    If MD(i).X > 192 + 3 Then MD(i).Status = SS_NO
  ElseIf MD(i).Status = SS_BM Then
    MD(i).flg = MD(i).flg + 1
    If MD(i).flg = 2 Then MD(i).Status = SS_NO
  End If
Next i
End Sub
Sub Mv_Me() '自機の動き
DoEvents '<-なぜかここに書いてしまった
If M.Status = SS_SG Then
  M.flg = M.flg - 1
  If M.flg > 23 Then
    If M.Life = 0 Then Me_Dei
    M.X = M.X + 2: Exit Sub
```


★語尾の「にょ」が伝染していくにょ。(秋田県仙北郡・小松弘尚15歳)……**【編:「にょ」って一体…。影:なんか知らんがにょろにょろな感じだにょ。 ん? なんかうつってるよな気がするにょ。編:あぁ,影さんがさらに壊れていく。影:失礼なこと言うにょ…あぅぅ。】**

```
    End If
    If M.flg = 0 Then M.Status = SS_BE
  End If
  If M.Status = SS_BE Or (M.Status = SS_SG And M.flg < 24) Then
    M.Vx = (Kof(vbKeyLeft) Or Kof(vbKeyNumpad4)) - (Kof(vbKeyRight) Or Kof(vbKeyNumpad6))
    M.Vy = (Kof(vbKeyUp) Or Kof(vbKeyNumpad8)) - (Kof(vbKeyDown) Or Kof(vbKeyNumpad2))
    '隠しコマンドを入れておくと...
    M.Vx = M.X + (3 + (Hidden_flg And 1)) * M.Vx
    M.Vy = M.Y + (3 + (Hidden_flg And 1)) * M.Vy
    If M.Vx > 8 And M.Vx < 160 Then M.X = M.Vx
    If M.Vy > 16 And M.Vy < 112 Then M.Y = M.Vy
  ElseIf M.Status = SS_BM Then
    M.flg = M.flg + 1
    If M.flg > 8 Then
      M.Status = SS_SG
      M.flg = 40
      M.X = -16
      M.Y = 64
      M.Life = M.Life - 1
    End If
  End If
  End Sub

  Sub Mv_T() '敵機の動き
  Dim i As Byte
  For i = 0 To Maxt - 1
    If T(i).Status = SS_BE Then
      T(i).Shot = T(i).Shot + (T(i).Shot > 0)
      T(i).flg = T(i).flg + 1
      T(i).Vx = (M.X < T(i).X) '自機より右の時(-)
      'Select Case は遅くなるのだが便利ではある。
      Select Case T(i).N
      Case 0
        T(i).X = T(i).X - 3
        T(i).Y = T(i).Y + Sgn(M.Y - T(i).Y)
      Case 1
        T(i).X = T(i).X + 2 * (T(i).flg < 10 Or T(i).flg > 40) - 1
      Case 2
        T(i).X = T(i).X - 3
        If T(i).Vy = 0 And Abs(M.X - T(i).X) < 48 Then T(i).Vy = Sgn(M.Y - T(i).Y)
        T(i).Vy = T(i).Vy + Sgn(T(i).Vy)
        T(i).Y = T(i).Y + T(i).Vy
      Case 3
        T(i).X = T(i).X - 2
        T(i).Y = 64 + 32 * Sin(15 * T(i).flg * NtoR)
      End Select
      If T(i).X < -8 Or T(i).Y < -8 Or T(i).Y > 136 Then T(i).Status = SS_NO
      If T(i).Status = SS_BE And T(i).Shot = 0 Then Ini_TD (i)
    ElseIf T(i).Status = SS_BM Then
      T(i).flg = T(i).flg - 1
      If T(i).flg = 0 Then T(i).Status = SS_NO
    End If
  Next i
  End Sub

  Sub Mv_Td() '敵弾の動き
  Dim i As Byte
  For i = 0 To MaxD - 1
    If TD(i).Status = SS_BE Then
      TD(i).X = TD(i).X + TD(i).Vx
      TD(i).Y = TD(i).Y + TD(i).Vy
      If TD(i).X < -5 Or TD(i).X > 197 Or TD(i).Y < -5 Or TD(i).Y > 133 Then
        TD(i).Status = SS_NO
        NowD = NowD - 1
      End If
    ElseIf TD(i).Status = SS_BM Then
      TD(i).flg = TD(i).flg - 1
      If TD(i).flg = 0 Then
        TD(i).Status = SS_NO
        NowD = NowD - 1
      End If
    End If
  Next i
  End Sub

  Sub Owari() '終了処理
  Save_Ini
  End
  End Sub

  Sub Printf(msg As String, cx As Integer, cy As Integer, fs As Byte, col As Long)
  'Cみたい
  'ただのメイン画面への出力
  With Form1.Main_p
    .FontSize = fs * Src_X
    .ForeColor = col
    .CurrentX = cx
    .CurrentY = cy
  End With
  Form1.Main_p.Print msg
  End Sub 'printf format(sc,"@@@@@@@@"),0,0,20,vbgreen


  Sub Save_Ini() 'セーブします
  Dim i As Byte
  On Error GoTo Err_File
    Open Start_Path + "Nagohst.Dat" For Output As #1
    For i = 0 To 4
      Print #1, HN(i); ","; HS(i)
    Next i
    Print #1, Sp
    Close #1
    Exit Sub
  Err_File:
    Close #1
    End
  End Sub

  Function Search_R(k As Byte) As Integer '角度を返す
  '前作の使いまわし
  Dim Ax As Long, Ay As Long, i As Long
  Ax = M.X - T(k).X
  Ay = M.Y - T(k).Y
  If Ax <> 0 Then
     i = Atn(Ay / Ax) * 180 / 3.14159 ' 57.3
     'If Ax < 0 And Ay > 0 Then i = 90 + (90 + i)
     'If Ax < 0 And Ay < 0 Then i = i + 180
     'If Ax > 0 And Ay < 0 Then i = 360 + i
     Search_R = i - 180 * (Ax < 0)
  ElseIf Ay >= 0 Then
    Search_R = 90
  Else
    Search_R = 270
  End If
  End Function


  Sub main() 'サブ的なメイン？（笑）
  Dim X As Long, Y As Long, ret As Long
  If App.PrevInstance Then
    MsgBox "複数起動はできません！" + vbCrLf, vbOK, "Nagohst"
    End
  End If
  Start_Path = App.Path
  If Right(Start_Path, 1) <> "¥" Then Start_Path = Start_Path + "¥"
  Load_Ini
  X = Screen.TwipsPerPixelX: Src_X = Int(X / 12)
  Y = Screen.TwipsPerPixelY
  Load Form1
  Form1.Width = Form1.Width - (Form1.ScaleWidth * X) + 576 * X
  Form1.Height = Form1.Height - (Form1.ScaleHeight * Y) + 362 * Y
  Form1.Left = (Screen.Width - Form1.Width) / 2
  Form1.Top = (Screen.Height - Form1.Height) / 2
  If Dir(Start_Path + "Nagohst.Bmp") = "" Then
    Mk_Bmp
    SavePicture Form1.Mk_p.Image, Start_Path + "Nagohst.bmp"
  End If
  Randomize
  Ini_Data
  Set_Form
  Title
  End Sub

  Public Function Kof(KeyCode As Long) As Integer 'Key_On_Off（アーケードゲームではない^_^;)
  Kof = False
  If Sgn(GetAsyncKeyState(KeyCode)) Then Kof = True
  End Function

  Sub Set_Form() 'フォームにあるものの処理
  With Form1
    'form
    'Form1.BorderStyle を3固定（実線）にして下さい。
    .AutoRedraw = True
    .BackColor = vbBlack
    .Caption = "NaGosht"
    .BackColor = vbBlack
    .Main_p.Font = "ＭＳ Ｐゴシック"
    .KeyPreview = False
    'main_p
    'Form1.main_p.BorderStyle を0-なしにして下さい。
    Set_Pic .Main_p, 0, -8, 576, 378, True, vbBlack
    .Main_p.IMEMode = vbIMEDisable
    'mk_p
    'Form1.mk_p.BorderStyle を0-なしにして下さい。
     Set_Pic .Mk_p, 0, 0, 192, 128 + 8, False, vbBlack
    .Mk_p.FontSize = 6 * Src_X
    .Mk_p.ForeColor = vbGreen
    'mm
    'Form1.mm_p.BorderStyle を0-なしにして下さい。
    Set_Pic .Mm, 0, 0, 16 * 9, 32, False, vbWhite
    .Mm.Picture = LoadPicture(Start_Path + "Nagohst.bmp")
    'form
    .Show
  End With
  End Sub

  Sub Set_Pic(co As Control, cx As Integer, cy As Integer, cw As Integer, ch As Integer, cv As
  Boolean, cc As Long)
```

★ベーマガを立ち読みしていた人がいたので，買うよう念じておきました(任務遂行)。(大阪府河内長野市・**よっち15歳**)……**【影：任務ご苦労！君にはOF名誉賞を与えよう。これからもがんばるように。ちなみに名誉賞の授与は念じることをもって発送にかえるぞ。】**

```
With co
  co.ScaleMode = vbPixels
  co.Move cx, cy, cw, ch
  co.Visible = cv
  co.BackColor = cc
End With
End Sub
Sub Set_TD(ByRef i As Byte, j As Byte, p As Long)
'敵弾をセット
i = 0: While TD(i).Status <> SS_NO: i = i + 1: Wend
With TD(i)
  .Status = SS_BE
  .X = T(j).X
  .Y = T(j).Y
  .Vx = Int(TST * Cos(p * NtoR))
  .Vy = Int(TST * Sin(p * NtoR))
End With
NowD = NowD + 1
End Sub


Sub Stage_Clear() 'クリア処理
Z = 0
St = St + 1
If St < 5 Then
  Stage = ST_START
  MaxD = 20 + 15 * St
  T(11).Status = SS_NO
  T(11).Vx = 0
Else
  Stage = ST_END
End If
End Sub



Sub Stage_Status() 'ステージ状態監視
Dim i As Byte
If St < 5 Then
  If Z > 10 And Z < 30 Then Printf "Stage" + Str(St + 1), 182, 142, 45, QBColor(10 + St): Printf
"Stage" + Str(St + 1), 180, 140, 45, vbWhite
  If Z = 50 Then Stage = ST_NORMAL
  If Z = 250 Then
    Stage = ST_BOSS
    T(11).X = 144
    T(11).Y = 64
    T(11).Vx = 0
    T(11).flg = 0
    T(11).Status = SS_BE
    T(11).Life = 25 + 10 * St
    For i = 0 To 6
    Form1.Main_p.Move 0, -16
    Form1.Main_p.Move 0, -8
    Form1.Main_p.Move 0, 0
    Form1.Main_p.Move 0, -8
    Next i
  End If
Else
  If Z > 20 And Z < 50 Then Printf "COMPLETE!", 82, 82, 45, vbGreen: Printf "COMPLETE!", 80,
80, 45, vbWhite
  If Z > 70 And Z < 150 Then Printf "Thank You for", 62, 62, 45, vbGreen: Printf "Thank You for",
60, 60, 45, vbWhite
  If Z > 100 And Z < 150 Then Printf "Your Playing!", 72, 142, 45, vbGreen: Printf "Your Playing!",
70, 140, 45, vbWhite
  If Z = 210 Then Me_Dei
End If
End Sub


Sub Start() 'スタート処理
Form1.Main_p.Cls
Command_Data(9) = 0
Form1.KeyPreview = False
Scene = SCENE_GAME
Stage = ST_START
MaxD = 20
Next_T = 15
With M
  .X = -16
  .Y = 64
  .flg = 40
  .Status = SS_SG
  .Life = 3
End With
Pause = False
Form1.Timer1.Interval = Int(Sp)
Form1.Timer1.Enabled = True
End Sub

Sub Title() 'タイトル画面(さびしい)
Form1.Caption = "NaGohst"
Form1.Main_p.Cls
Form1.KeyPreview = True
Scene = SCENE_TITLE
Printf "Nagohst", 150, 80, 50, vbGreen
Printf "CopyLight(c) Nac 1998 All Right Reserved", 145, 300, 10, vbGreen
Command_Data(9) = 0
While Command_Data(9) <> vbKeySpace _
  And Command_Data(9) <> vbKeyF2 _
  And Command_Data(9) <> vbKeyReturn
  If Command_Data(9) = vbKeyF8 Then High_Score
  If Command_Data(9) = vbKeyF5 Then Command_Data(9) = 0: Sp = Val(InputBox("数字で速さを入
れて下さい" + vbCrLf + "1(速い)〜……", "Speed", Str(Sp)))
  If Command_Data(9) = vbKeyEscape Then Owari
  DoEvents
Wend
If Sp < 1 Then Sp = 1
If Check_Command("383840403739373990") Then Hidden_flg = 1
If Check_Command("383840403739373988") Then Hidden_flg = 2
If Check_Command("383840403739373967") Then Hidden_flg = 3
Start
End Sub


Sub Touch_Form() 'フォームが変形(?)した
If Scene = SCENE_GAME Then
  Pause = True
  Form1.Caption = "NaGohst -Pause"
  DoEvents
End If
End Sub
```

《リスト2》『NaGohst』Module 2のプログラム・リスト

```
Attribute VB_Name = "Module2"
Option Explicit
Private Chara_Data
Private Shot_Data
Private TShot_Data
Function Exp_Data(s As String) '圧縮展開(といってもたいした圧縮ではない)
Dim i As Integer, j As Integer, temp As String
i = Len(s) * 0.5
For j = 0 To i - 1
  temp = temp + String(Val("&h" + (Mid(s, 2 * j + 2, 1))) + 1, Mid(s, 2 * j + 1, 1))
Next j
Exp_Data = temp
End Function

Sub Mk_Bmp() '絵を描くよ(ダイレクトに)
Dim h As Byte, i As Byte, j As Integer
Set_Data
Set_Pic Form1.Mk_p, 0, 0, 16 * 9, 32, False, vbWhite
For i = 0 To 6
  Data_Draw Chara_Data, 16 * i, 0, 16, 16, QBColor(Val("&H" + Mid("AEC9F0", i + 1,
1)))
Next i
For h = 0 To 1
  For i = h To 14 + h Step 2
    For j = 0 To 15
      If Form1.Mk_p.Point(80 + j, i) = 0 And ((j + h) Mod 2) Then Form1.Mk_p.PSet
(80 + j, i), vbWhite
Next j, i, h
Data_Draw Shot_Data, 16 * 7, 0, 6, 11, vbGreen
Data_Draw Shot_Data, 16 * 7 + 6, 0, 6, 11, vbBlack
Data_Draw TShot_Data, 16 * 8, 0, 5, 5, vbCyan  'vbYellowは見にくかった(ボスと同
色)
Data_Draw TShot_Data, 16 * 8 + 5, 0, 5, 5, vbBlack
For i = 0 To 4 'eye
  Form1.Mk_p.Line (16 * i + 10, 6)-Step(0, 2), vbBlack
  Form1.Mk_p.Line (16 * i + 12, 6)-Step(0, 2), vbBlack
Next i
'hand
Form1.Mk_p.PSet (16 * 4 + 7, 10), vbBlack: Form1.Mk_p.PSet (16 * 4 + 8, 12), vbBlack:
Form1.Mk_p.PSet (16 * 4 + 7, 13), vbBlack
Form1.Mk_p.Line (16 * 4 + 6, 11)-Step(0, 3), vbBlack
'bandana
Form1.Mk_p.Line (5, 3)-Step(9, 1), QBColor(12), BF
Form1.Mk_p.PSet (5, 3), vbWhite: Form1.Mk_p.PSet (5 + 9, 3), vbWhite
'gantai
Form1.Mk_p.Line (16 * 1 + 5, 11)-Step(9, -9), vbBlack
Form1.Mk_p.PSet (16 * 1 + 4, 11), vbBlack: Form1.Mk_p.PSet (16 * 1 + 9, 6), vbBlack
'gurasan
Form1.Mk_p.Line (16 * 2 + 5, 6)-Step(10, 0), vbBlack: Form1.Mk_p.Line (16 * 2 + 8,
7)-Step(6, 0), vbBlack
Form1.Mk_p.PSet (16 * 2 + 9, 8), vbBlack: Form1.Mk_p.PSet (16 * 2 + 12, 8), vbBlack
```


★別冊のDOS/V製作に98が載っていたので，ちょっと感激しました。(三重県亀山市・**打田良介17歳**)……【**Dr.D**：ベーマガ読者にはまだまだ98ユーザーが多いからのう。**編**：大切に使ってる人が多いようですし。…影さんと違って。**影**：むぅう，私だって大切に…(ボンッ!)】

```
'mouse
Form1.Mk_p.Line (16 * 3 + 8, 9)-Step(5, 3), QBColor(13), BF
Form1.Mk_p.PSet (16 * 3 + 8, 9), QBColor(9): Form1.Mk_p.PSet (16 * 3 + 9, 9),
QBColor(9)
Form1.Mk_p.PSet (16 * 3 + 13, 9), QBColor(9): Form1.Mk_p.PSet (16 * 3 + 8, 10),
QBColor(9)
'Back
For i = 0 To 3
  Form1.Mk_p.Line (16 * 7 + 8 * i, 16)-Step(7, 15), QBColor(10 + i), BF
Next i
'Return
For i = 0 To 6
  j = StretchBlt(Form1.Mk_p.hdc, 16 * (i + 1) - 1, 16, -16, 16, Form1.Mk_p.hdc, 16
* i, 0, 16, 16, SRCCOPY)
Next i
Form1.Mk_p.Refresh
End Sub


Sub Set_Data() 'データをいれる
Dim i As String, j As String, k As String
i = "0F" + "071303" + "061502" + "051701" _
  + "041900" + "041900" + "041900" + "041900" _
  + "031A00" + "031A00" + "031A00" + "031A00" _
  + "021B00" + "001C01" + "021902" + "061403"
j = "1103" + "001201" + "001300" + "0113" + "0113" _
  + "0113" + "0113" + "0113" + "001300" + "001201" + "1103"
'展開しましょう
Chara_Data = Exp_Data(i)
Shot_Data = Exp_Data(j)
TShot_Data = "00100" + "01110" + "11111" + "01110" + "00100"
End Sub

Sub Data_Draw(ByVal s As String, X As Integer, Y As Integer, w As Integer, h As Integer,
col As Long)
'なぜか Sub Data_Drwa(s as string,....)とできなかった
'引数が多いデータ描画
Dim i As Integer
For i = 1 To w * h
  If Mid(s, i, 1) <> "0" Then Form1.Mk_p.PSet (X + (i - 1) Mod w, Y + Int((i - 1)
/ w)), col
Next i
End Sub
```

```
Private Sub Timer1_Timer()
Dim ret As Long
If Form1.WindowState <> vbNormal Then Exit Sub 'これが遅そう...
If Kof(vbKeyEscape) And Z > 30 Then Me_Dei
ret = GetAsyncKeyState(vbKeyF3)
If (ret Or &HFFFF) = &HFFFF And (ret And &H1) = &H1 Then
  If Pause Then
    Pause = False: Form1.Caption = "NaGohst"
  Else
    Pause = True: Form1.Caption = "NaGohst -Pause"
  End If
End If
If Pause Then Exit Sub
Z = Z + 1
Next_T = Next_T + (Next_T > 0)
Hit_Pow = Hit_Pow + (Hit_Pow > 0)
If Hit_Pow = 0 Then Hit_Num = 0
If Not (Next_T > 0 Or Stage = ST_START Or Stage = ST_BOSS Or Stage = ST_END) Then
Ini_T
Mv_Me
Mv_Md
Ini_Md
Mv_T
Mv_Td
Mv_Bs '
Md_vs_T
Md_vs_Bs '
Me_vs_T
Me_vs_Bs '
Me_vs_Td
Draw_Back
Draw_T
Draw_Bs '
Draw_Md
Draw_Me
Draw_TD
ret = StretchBlt(Form1.Main_p.hdc, 0, 0, 16 * 12 * 3, 16 * 8 * 3, Form1.Mk_p.hdc,
0, 0, 16 * 12, 16 * 8, SRCCOPY)
'

Etc
Form1.Main_p.Line (10, 340)-Step(Hit_Pow * 4, 10), vbGreen, BF
ret = BitBlt(Form1.Mk_p.hdc, 0, 0, 192, 136, Form1.hdc, 0, 0, SRCCOPY)
Stage_Status
End Sub
```

《リスト3》『NaGohst』フォームのプログラム・リスト

```
Option Explicit
Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
If Scene = SCENE_GAME Then Exit Sub
Input_Command (KeyCode)
End Sub

Private Sub Form_QueryUnload(Cancel As Integer, UnloadMode As Integer)
Owari
End Sub

Private Sub Form_Resize()
Touch_Form
End Sub

Private Sub Form_Terminate()
Owari
End Sub


Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
Owari
End Sub

Private Sub Main_p_Click()

End Sub

Private Sub Mk_p_Click()

End Sub
```

評…ハサミじゃちょっと…ネ(つぐ美)

by 諏佐陽子

評…私信がいっぱい。読んでね(つぐ美)

by さだかねコレキヨ

評…にわとり…って食べるの?(影)

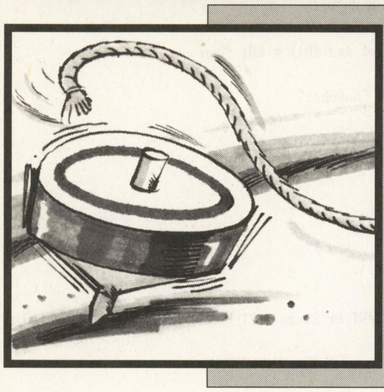
by ゆうちょ

評…アゴがはずれるぅ〜(影)

by 鈴木真理子

★初めて買いました。なんのことやらさっぱりわからないです。こんな私でも大丈夫でしょうか?(京都市・うさぎちゃん)……【影:大丈夫大丈夫,泥船に乗ったつもりですべてを任せなさい!つぐ美:ちょっと,影さん! 泥船じゃないわよ!編:かなり不安ですね(苦笑)。】

Windows95(Visual Basic Ver2.0)用



マウスを使って独楽を回せ！

独楽（こま）

よっち(15歳)

内容だぞ

兵衛独楽です。かなり本物に近い緊張感(？)出てます。

遊び方だよ

ワンキー・ゲームです。ステージ(T)を選んでスタート(S)を押してから，マウスを押してドラッグで力をため，一気に滑らして台の上にきたとき“ばばっと”離します(？)。台は，黄土色のとこエとレッドゾーン(危険)のとこです。青は関係ないです(ちょこっと立体感を出したかった)。あとは運にまかせるのみ。どちらかのパワー(回り具合)が切れるか外に出ると終了です。勝つとつぎのラウンドに進めます。10ラウンドでエンディング(？)。ちなみに，コンティニューは何度でもできます。

ちょっとしたテクだい

当たり判定は，ピタゴラス先生の編み出された「三平方の定理」(ばばーん)を利用しています。これは，他のにも応用できると思います。

苦労だね

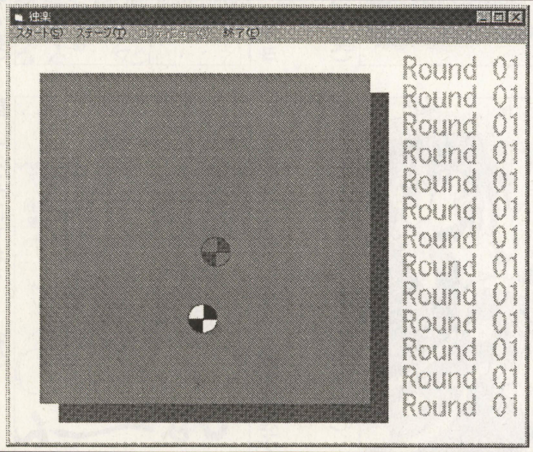
重ね合わせ処理がむずかしい！！何とかできましたが，はじめに自独楽と敵独楽が重なると背景が残っちゃうんだよね。ゲームに影響はないですが，直せるなら誰か直して！！

ウエイトについてだべ

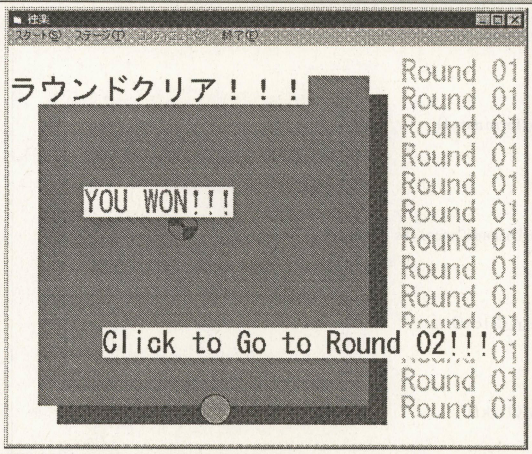
ウエイトはwtの値で設定してください。マイパソコン(486DX2,66MHz)でwt=1，Pentium133MHzではwt=1000位が適当です(げっ，ということは性能，1000倍？！)。

《第1表》プロパティ設定

フォームの設定	
Caption	独楽
FillColor	&H00C0C000&
FillStyle	0－塗りつぶし
FontTransparent	False
ForeColor	&H0000FF00
Name	Koma
ScaleMode	3－ピクセル
ピクチャの設定	
mc(0),mc(1)	
AutoRedraw	True
AutoSize	True
BorderStyle	0－なし
Name	mc
Visible	False
tc(0),tc(1)	
AutoRedraw	True
AutoSize	True
BoderStyle	0－なし
Name	tc
Visible	False
mask	
AutoRedraw	True
AutoSize	True
BorderStyle	0－なし
Name	mask
Picture	(ビットマップ)
Visible	False



◀《写真1》マウスを動かして独楽を回す。ボタンを離すタイミングがポイント

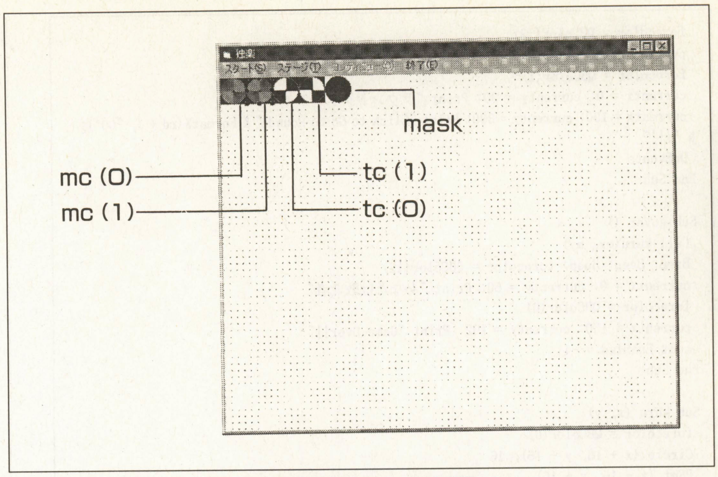


◀《写真2》相手を外にはじくか、相手が先に止まれば勝ち

★レスキュー隊は何してんですか？(鹿児島県薩摩郡・たろべえ？歳)……【影：たぶんレスキュー。家でもレスキュー，外でもレスキュー，雨にも冬の寒さにも負けずレスキュー。…え？　何をレスキューしてるかって？　なんだろ…，薄くなり始めた頭髪。…え？　違う？】

《第2表》主な変数表

wt	ウエイト
st	ステージ
rd	ラウンド
f	ゲームは始まっているか？
cf	ボタンは押しているか？
clf	クリアしたか？
mt,tt	独楽のピクチャー
mtt,ttt	mt,tt変更までのカウント
mx,my	現在の自独楽の座標
tx,ty	現在の敵独楽の座標
omx,omy	１個前の自独楽の座標
otx,oty	１個前の敵独楽の座標
mp,tp	自独楽，敵独楽のパワー
mxs,mys,txs,tys	各方向の加速度



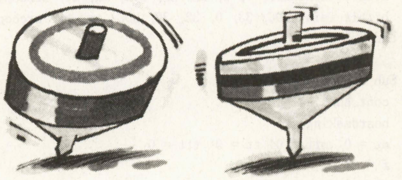
《第１図》フォーム配置

《第3表》メニューの設定

キャプション	名前	index	有効	チェック
スタート(&S)	start			
ステージ(&T)	stage			
―――ゆるやか	stg	1		
―――普通	stg	2		-1 'True
―――急勾配	stg	3		
コンティニュー(&C)	cont		0 'False	
終了(&E)	end			

CHECKER FLAG

つぐ美：なかなか熱中できますね。それっ！（バコーン）
影：ぐげっ！　……きゅう（バタッ）
編：つぐ美さんのマウスをふる腕が当たったようですが，よい子はマネしちゃいけません。
Dr.D：独楽の回るアニメーションがもっと細かいとより本物っぽくなると思うゾ。



最後にいうだよ

難易度は低めです。やろうと思えばラウンド50位までは行けます（自滅が少なからずあるので）。あと，このあたりは物理で習ってないので物理的にはめちゃめちゃです。

あと，ESCキーでラウンド10まではとばせます。

つぎは三角比を使ったゲームを作ってみたいです（予定（は未定））。

★参考にしたもの

・Visual Basicで始めるゲームプログラミング：河西朝雄著

『独楽』のプログラム・リスト

```
Declare Sub bitblt Lib "gdi" (ByVal ddc%, ByVal x%, ByVal y%, ByVal w%, ByVal h%,
ByVal sdc%, ByVal sx%, ByVal sy%, ByVal rop&)
Const srccopy = &HCC0020
Const srcinvert = &H660046
Const srcand = &H8800C6
Const wt = 1000
Dim st, rd, f, cf, clf
Dim mt, mtt, tt, ttt
Dim mx, my, omx, omy, mp As Single, mxs As Single, mys As Single
Dim tx, ty, otx, oty, tp As Single, txs As Single, tys As Single

Sub boardmaking ()
 Cls
 Line (52, 52)-(404, 404), QBColor(9), BF
 Line (32, 32)-(384, 384), QBColor(12), BF
 Line (64, 64)-(352, 352), QBColor(6), BF
 forecolor = QBColor(10)
 For i = 10 To 370 Step 30
  currentx = 420: currenty = i: Print "Round " & Format$(rd, "00")
 Next
End Sub

Sub gamestart ()
 Dim dummy
 tx = 48 + Int(Rnd * 300): ty = 48 + Int(Rnd * 300): tp = 800 + rd * 50 + Rnd * 100
- Rnd * 100: txs = 1 + Rnd * 3: tys = 1 + Rnd * 3
 bitblt taihi.hDC, 33, 0, 32, 32, hDC, tx, ty, srccopy
 tchyoji (tt)
 While mx >= 16 And mx <= 368 And my >= 16 And my <= 368 And tx >= 16 And tx <= 368
And ty >= 16 And ty <= 368 And mp > 0 And tp > 0
  For i = 1 To wt: DoEvents: Next
  omx = mx: omy = my
  mx = mx + mxs: my = my + mys: mtt = mtt + mp: If mtt >= 2000 Then mtt = 0: mt =
-(Not -mt)
  mxs = mxs + Sgn(192 - mx) * st: mys = mys + Sgn(192 - my) * st
  mp = mp - 3
  otx = tx: oty = ty
  tx = tx + txs: ty = ty + tys: ttt = ttt + tp: If ttt >= 2000 Then ttt = 0: tt =
-(Not -tt)
  th
  tchyoji (tt)
  mchyoji (mt)
  txs = txs + Sgn(192 - tx) * st: tys = tys + Sgn(192 - ty) * st
  tp = tp - 3
  If Sqr((mx - tx) ^ 2 + (my - ty) ^ 2) <= 32 Then
   Beep
   mxs = -mxs: mys = -mys
   txs = -txs: tys = -tys
   dummy = mp
   mp = mp - (tp / 100): tp = tp - (dummy / 100)
  End If
 Wend
 If tp <= 0 Or tx < 16 Or tx > 368 Or ty < 16 Or ty > 368 Then
  gclear
 ElseIf mp <= 0 Or mx < 16 Or mx > 368 Or my < 16 Or my > 368 Then gover
 End If
End Sub

Sub gclear ()
 Call kuru(tx, ty)
 Beep: Beep: Beep: clf = -1
 If rd = 10 Then
  forecolor = QBColor(4)
  currentx = 0: currenty = 30: Print "オールラウンドクリア！！！"
  currentx = 50: currenty = 100: Print "ＧＲＥＡＴ！！"
  currentx = 100: currenty = 200: Print "続きをお楽しみ下さい！！"
  forecolor = QBColor(3)
  currentx = 230: currenty = 390: Print "Presented by よっち"
  DoEvents: Exit Sub
 End If
```

★影さんへ。あなたが言えるセリフじゃないでしょう（9月号P149）。（鳥取県東伯郡・**イワシ14歳**）……【**影**：何を言う。私はパソ破後は，しくしく泣きながら夜なべでちゃんと修理してるんだぞ！部品も買い足してるし…ってだから金欠か?!　**編集長**：気付くの遅いよ影君。】

```
forecolor = QBColor(12)
currentx = 80: currenty = 150: Print "YOU WON!!!"
forecolor = QBColor(1)
currentx = 0: currenty = 30: Print "ラウンドクリア！！！"
currentx = 100: currenty = 300: Print "Click to Go to Round " & Format$(rd + 1, "00")
& "!!!"
DoEvents
End Sub

Sub gover ()
Call kuru(mx, my)
Beep: Beep: Beep: forecolor = QBColor(12)
currentx = 0: currenty = 50: Print "あなたは敗北者"
forecolor = QBColor(0)
currentx = 150: currenty = 192: Print "Game Over!!"
cont.Enabled = -1
End Sub

Sub kuru (x, y)
forecolor = QBColor(0)
Circle (x + 16, y + 16), 16
PSet (x + 16, y + 16)
End Sub

Sub make ()
rd = rd + 1
boardmaking
mt = 0: mtt = 0: tt = 0: ttt = 0
f = -1: clf = 0
End Sub
Sub mchyoji (n As Integer)
bitblt hDC, mx, my, 32, 32, mask.hDC, 0, 0, srcand
bitblt hDC, mx, my, 32, 32, mc(n).hDC, 0, 0, srcinvert
Refresh
End Sub

Sub tchyoji (n As Integer)
bitblt hDC, tx, ty, 32, 32, mask.hDC, 0, 0, srcand
bitblt hDC, tx, ty, 32, 32, tc(n).hDC, 0, 0, srcinvert
End Sub

Sub th ()
bitblt hDC, omx, omy, 32, 32, taihi.hDC, 0, 0, srccopy
bitblt hDC, otx, oty, 32, 32, taihi.hDC, 33, 0, srccopy
bitblt taihi.hDC, 0, 0, 32, 32, hDC, mx, my, srccopy
bitblt taihi.hDC, 33, 0, 32, 32, hDC, tx, ty, srccopy
End Sub

Sub cont_Click ()
cont.Enabled = 0
boardmaking
mt = 0: mtt = 0: tt = 0: ttt = 0
f = -1
End Sub
```

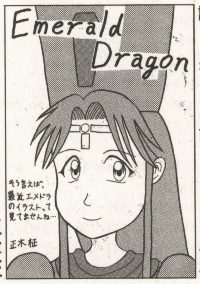
```
Sub Form_KeyDown (KeyCode As Integer, Shift As Integer)
 If KeyCode = 27 And f = -1 And cf = 0 And rd < 10 Then
  rd = rd + 1: boardmaking
 End If
End Sub

Sub Form_Load ()
 st = 2
End Sub

Sub Form_MouseDown (Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
 If f = -1 And cf = 0 Then
  mx = X: my = Y: cf = -1
  bitblt taihi.hDC, 0, 0, 32, 32, hDC, mx, my, srccopy
  mchyoji (mt)
 ElseIf clf = -1 Then make
 End If
End Sub

Sub Form_MouseMove (Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
 If cf = -1 Then
  omx = mx: omy = my: mx = X: my = Y
  bitblt hDC, omx, omy, 32, 32, taihi.hDC, 0, 0, srccopy
  bitblt taihi.hDC, 0, 0, 32, 32, hDC, mx, my, srccopy
  mchyoji (mt)
 End If
End Sub

Sub Form_MouseUp (Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
 If cf = 0 Then Exit Sub
 f = 0: cf = 0
 mxs = (mx - omx) / 20: mys = (my - omy) / 20
 mp = Sqr(mxs ^ 2 + mys ^ 2) * 200
 gamestart
End Sub

Sub start_Click ()
 Randomize
 rd = 1
 boardmaking
 mt = 0: mtt = 0: tt = 0: ttt = 0
 f = -1: clf = 0
End Sub

Sub stg_Click (Index As Integer)
 For i = 1 To 3
  stg(i).Checked = 0
 Next
 stg(Index).Checked = -1
 st = 1 + Index * .5
End Sub
```

評…やってることは同じですよ(編)
by ぶんちょ

評…そんな時はDOS／V製作じゃ!(Dr.D)
by JAM

評…ふんどしは良いぞ!(影)
by 新幹線五円

評…髪型へんよね…この娘(つぐ美)
by Lu-cy



評…どれぐらい前になるっけ?(影)
by 正木柾

評…はい!私会員1号希望(影)
by もんじ

評…おお、なんかリアル(影)
by るーあ

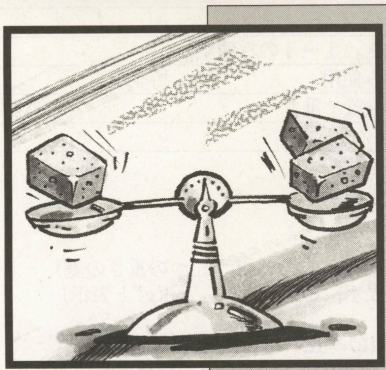
評…オート戦闘が楽で…(編)
by BLUE HAWK

評…アメリカで何を見てきたんじゃ(Dr.D)
by きりまけい

評…シーズンだなぁ…(影)
by NA+M+PA

★最近,PC-88のクーラーが止まっとる！ 98買ったことをすねてるに違いない。(奈良県北葛城郡・米里吉雄15歳)……【影：最近私の95でよくプログラムが強制終了される。周りがほとんど98になってしまったことを妬いているに違いない。せっかくの仕事の成果が…。】

Windows95(DOS/V互換機)QBasic用



バランスよく積んでブロックを消す落ちものパズル

The Libra

(ザ リブラ)

小崎　順司(20歳)

▶内容

落ちものパズルです。同じブロックを三つつなげれば消えますが，フィールドの下には天秤が二つあり，重さによって傾きが変化します。左から2列目が上まで積み上がるか，重さの差が15kg以上(天秤ごと)になった場合，ゲーム・オーバーとなります。説明するのは苦手なので，わかりにくいと思いますが，やっていただければわかるかと．．．。

▶遊びかた

タイトル画面でESCを押すと，ゲームが終了します。それ以外のキーを押せば，ゲーム開始です。4 6で左右移動，2で高速落下します。また，北倭さんのようにテンキーがない人のために，; :／での操作にも対応しています。ゲーム・オーバー画面やランキング画面からは，Enterで抜けることができます。

▶入力の仕かた

まずは**リスト1**を入力し，実行してください。すると，ハイスコア保存ファイルが生成されます。つぎに，**リスト2**を入力して，実行すると，タイトル画面が現れます。

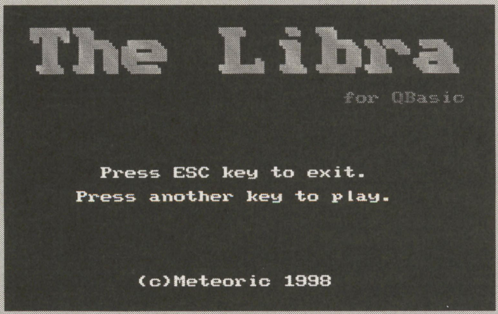
プログラムの最初にある，「DECLARE SUB」，「DECLARE FUNCTION」で始まる行は入力しなくても結構です。保存するとき，QBasicが勝手に入力してくれます。

プログラムに誤りがあったときや，プログラムを改造したいときに，SUBプロシージャやFUNCTIONプロシージャを見るには，QBasicメニューバーの「View」の中の，「Subs...」を選択し，見たいプロシージャを選択してください。

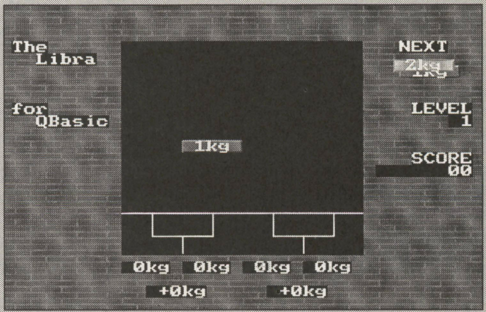
▶プログラムについて

このプログラムではSUBプロシージャとFUNCTIONプロシージャを多用しています。理由は，C言語などへの移植を容易にするためです。そのため，QBasic上では，プログラム全体を見渡すのに手間がかかります。それが嫌だという方は一度保存した後で，「メモ帳」などのエディタを利用してプログラムの修正を行なってください。

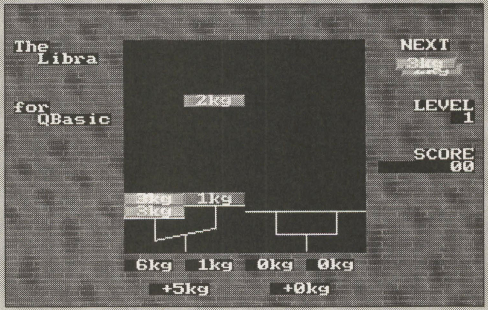
また，画面モードが320×200になっているのには理由があります。それは，WindowsのDOSプロンプト上で実行する



▲《写真1》天秤と落ちものパズルの組み合わせ。なかなかおもしろい



◀《写真2》同じ重さのブロックを3個つなげれば消える



◀《写真3》天秤の傾きも考えて積んでいこう。連鎖を組むと気分爽快！

★ついにパソコンを買いました。でも，影さんみたいにパソコンを壊すことはしたくない。(兵庫県朝来郡・Gr.Dai16歳)……【編：うん，賢明ですね。無理に真似してもいいことなんてありませんし。影：なにをぅ！　けっこうパソコンの中身に詳しくなれるんだぞ！】

 とき，ウィンドウ表示ができるようにしたかったからです。

▶ 改造について

スピードの調節は，PentiumⅡ-400MHzで行ないました。速度が合っていないと思ったときには，**リスト2**の62行目周辺にある，「Default.GameWait = 2000」の数字部分を変更してください。

「三つつながっただけで消えるなんて簡単だ」と思う方は，57行目周辺にある，「Default.EraseNum = 3」の数字部分を変更してください。

「仕事中やりたいのに音がうるさい」という方は，62行目周辺の，「Default.Snd = 1」の数字を「1」から「0」に変更してください。

▶ 最後に

構想20分，制作期間4日間にしては，結構遊べるものに仕上がったと思います。

また，このゲームは今後DOS/V版(C言語)，Windows版(VC++)，そしてサターンBASIC版(笑)の制作を予定しています。興味のある方や，意見・感想のある方は下記のメールアドレスにメールをください。返事が遅くなるかもしれませんが。

E-mail:h983509@hedu.hiro.kindai.ac.jp

★参考にしたもの

・ベーマガ 96年11月号124ページ「天秤ゲーム for 98」飯田貴士さん作(天秤のアイディア)

・QuickBASICハンドブックvol.2[リファレンス](阿部友計著，ナツメ社)

CHECKER FLAG

編：アイデア的にはなかなか工夫してありますね。

影：画面もよくまとまっているし，ゲームもおもしろい。初期設定だとちょっと簡単だけど。

Dr.D：プログラムの形式は行番号BASICに見慣れている読者にはちと変わったものに見えるじゃろうが，メリット・デメリットがあるので研究してほしい。

つぐ美：天秤の傾きかたはブロックの数だけで判断しているのかな？

《第1表》主な変数表

grp()	グラフィック格納用
Fld()	フィールドの状態
Flag()	消去判定用のフラグ
Wai()	天秤にかかっている重さ。1～4のみ使用
Slant()	天秤の傾き。1～4のみ使用
FallX,FallY,FallColor	降っているブロックの位置・重さ
NextColor()	Next・2ndNextブロックの重さ
Settings	ゲームに関するセッティング
EraseNum	分銅が消えるのに必要な個数
LibraDraw	天秤を描画するか否か
WaitDraw	重さの表示 (ビット1：それぞれの重さ　ビット2：二つの重さの差) (いずれもOn(=1)なら表示，Off(=0)なら"??kg"と表示)
NextDraw	Next表示 (0：表示しない 1:Nextのみ表示 2:2ndNextまで表示)
GameWait	ゲーム全体のウエイト。使用マシンによって変更の必要あり
FallWait	ブロックが降ってくる速度
Snd	サウンドのOn/Off(0:Off　1:On)
Default	ゲームに関するセッティング。中身はSettingsと同じ
HighScore()	ランキングデータ
Nam	名前
Score	スコア
Level	未使用
User	
Nam	名前
Score	スコア
Level	レベル

《第2表》関数表

SUB InitGraph()	グラフィックの定義
SUB Initialize()	フィールド・天秤などの情報の初期化
SUB Main()	ゲームプレイ中のメイン処理
SUB DrawHighScore()	ハイスコアの表示
FUNCTION CalcNewX! (x AS INTEGER y AS INTEGER d AS INTEGER)	自分と隣接したブロックのx座標を計算 x,y:自分の位置 d:調べる向き(上が0で時計回り)
FUNCTION CalcNewY! (x AS INTEGER y AS INTEGER d AS INTEGER)	自分と隣接したブロックのy座標を計算 x,y:自分の位置 d:調べる向き(上が0で時計回り)
FUNCTION CalcSlant! (Wait1 AS SINGLE Wait2 AS SINGLE)	天秤の傾きを計算 Wait1:左の皿の重さ Wait2:右の皿の重さ
SUB CalcWait()	皿にかかる重さを計算
FUNCTION CheckDisap1!()	消去処理1。消える途中のグラフィックを消去する
FUNCTION CheckDisap2!()	消去処理2。つながっているブロックの数を計算して，消えるかどうか判定し，必要があれば消去する
SUB EraseBlock()	ブロックの消去
SUB ClearFlag()	フラグの初期化
FUNCTION CheckField!()	宙に浮いたブロックがないか判定
FUNCTION CountConnection! (x AS INTEGER y AS INTEGER)	つながっているブロックの個数をカウント
SUB DrawField()	フィールドの描画
SUB DrawLibra()	天秤の描画
SUB DrawWait()	重さの情報の描画
SUB DrawNext()	Next,2ndNextの描画
SUB DrawScore()	スコアの描画
SUB GameWait()	ゲーム全体にウエイトをかける
SUB DrawFrame()	フレームの描画
SUB DrawMainScreen()	メイン画面の描画
SUB GameOver()	ゲーム・オーバーの処理
SUB SaveHighScore()	ランキング・データの保存
FUNCTION GameOverCheck!()	ゲーム・オーバーの判定
SUB LoadHighScore()	ランキング・データの読み込み
SUB SetNext()	今から降るブロック・Next・2ndNextの設定
FUNCTION MoveCharacter!()	ブロック移動の処理

★何？もうすぐ創刊200号？ということは，200冊近くベーマガを買ったというワケ？　ウソぉ?!(北海道恵庭市・Mappi27歳)……【Dr.D：創刊号のころから買っているとそういう計算になるのぅ。影：間違っても，全部でいくらかかってるかを計算したりしないように！】

《リスト1》『The Libra』のスコアデータ作成プログラム・リスト

```
OPEN "LIBRA_HS.DAT" FOR OUTPUT AS #1

FOR i = 0 TO 9
        READ Name$, Score
        PRINT #1, Name$
        PRINT #1, Score
NEXT i

CLOSE #1

DATA Jun, 100, AEG, 90, Stone, 80, Sts, 70, Duo, 60
DATA Bee, 50, CSA, 40, Meteoric, 30, (;_;), 20, ¥(o|o)>, 10
```

《リスト2》『The Libra』のプログラム・リスト

```
DECLARE FUNCTION CalcNewY! (x AS INTEGER, y AS INTEGER, d AS INTEGER)
DECLARE FUNCTION CalcSlant! (Wait1 AS SINGLE, Wait2 AS SINGLE)
DECLARE SUB CalcWait ()
DECLARE FUNCTION CheckDisap1! ()
DECLARE SUB CheckDisap2 ()
DECLARE SUB EraseBlock ()
DECLARE SUB ClearFlag ()
DECLARE FUNCTION CheckField! ()
DECLARE FUNCTION CountConnection! (x AS INTEGER, y AS INTEGER)
DECLARE SUB DrawField ()
DECLARE SUB DrawLibra ()
DECLARE SUB DrawWait ()
DECLARE SUB DrawNext ()
DECLARE SUB DrawScore ()
DECLARE SUB GameWait ()
DECLARE SUB DrawFrame ()
DECLARE SUB DrawMainScreen ()
DECLARE SUB GameOver ()
DECLARE SUB SaveHighScore ()
DECLARE FUNCTION GameOverCheck! ()
DECLARE SUB LoadHighScore ()
DECLARE SUB SetNext ()
DECLARE FUNCTION MoveCharacter! ()
DECLARE SUB InitGraph ()
DECLARE SUB Initialize ()
DECLARE SUB Main ()
DECLARE SUB DrawHighScore ()
DECLARE FUNCTION CalcNewX! (x AS INTEGER, y AS INTEGER, d AS INTEGER)

TYPE GameSettings                       ' Game Settings
        EraseNum AS INTEGER             ' Mode "Num for Erase" (1 to 48)
        LibraDraw AS INTEGER            ' Mode "Libra Draw" (0...Off, 1...On)
        WaitDraw AS INTEGER             ' Mode "Wait Draw" (0 to 3)
        NextDraw AS INTEGER             ' Mode "Next Draw" (0 to 2)
        GameWait AS LONG                ' Game Wait Setting
        FallWait AS LONG                ' Fall Wait Setting
        Snd AS INTEGER                  ' Sound Settings (0...Off, 1...On)
END TYPE

TYPE ScoreData                          ' Score data
        Nam AS STRING * 10              ' Name
        Score AS LONG                   ' Score
        Level AS INTEGER                ' Level
END TYPE

DIM SHARED grp(323, 14) AS INTEGER      ' Block Graphics
DIM SHARED Fld(5, 17)                   ' Field Data
DIM SHARED Flag(5, 17)                  ' Field Flag (for Connection Check)
DIM SHARED Wai(5) AS SINGLE             ' Wait Data
DIM SHARED Slant(5)                     ' Slant Data
DIM SHARED FallX, FallY, FallColor      ' Falling Character Data
DIM SHARED NextColor(1) AS INTEGER      ' Next & 2nd Next Character Data
DIM SHARED Default AS GameSettings      ' Game Settings (Default)
DIM SHARED Settings AS GameSettings     ' Game Settings (Change in GamePlay)
DIM SHARED HighScore(9) AS ScoreData    ' High-Score Data
DIM SHARED User AS ScoreData            ' User Score & Name

Default.EraseNum = 3
Default.LibraDraw = 1
Default.WaitDraw = 3
Default.NextDraw = 2
Default.FallWait = 41
Default.GameWait = 2000
Default.Snd = 1

SCREEN 13

RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$, 2) + LEFT$(TIME$, 2))

InitGraph

DO
        Initialize
        Settings = Default
        Main
        DrawHighScore
LOOP

FUNCTION CalcNewX (x AS INTEGER, y AS INTEGER, d AS INTEGER)
        IF d = 0 OR d = 3 THEN CalcNewX = x
        IF d = 1 OR d = 2 THEN CalcNewX = x + 1
        IF d = 4 OR d = 5 THEN CalcNewX = x - 1
END FUNCTION

FUNCTION CalcNewY (x AS INTEGER, y AS INTEGER, d AS INTEGER)
        IF d = 0 THEN CalcNewY = y - 1
        IF d = 1 THEN CalcNewY = INT(y + Slant(x) - Slant(x + 1))
        IF d = 2 THEN CalcNewY = INT(y + Slant(x) - Slant(x + 1) + .5)
        IF d = 3 THEN CalcNewY = y + 1
        IF d = 4 THEN CalcNewY = INT(y + Slant(x) - Slant(x - 1) + .5)
        IF d = 5 THEN CalcNewY = INT(y + Slant(x) - Slant(x - 1))
END FUNCTION

FUNCTION CalcSlant (Wait1 AS SINGLE, Wait2 AS SINGLE)
        w = ABS(Wait1 - Wait2)
        IF w = 0 THEN
                s = 0
        ELSE
                s = (Wait1 - Wait2) / w
        END IF
        CalcSlant = INT(w / 5) / 2 * s
END FUNCTION

SUB CalcWait
        FOR x = 1 TO 4
                Wai(x) = 0
                FOR y = 2 TO 15
                        Wai(x) = Wai(x) + Fld(x, y) MOD 7
                NEXT y
        NEXT x
        FOR I = 1 TO 3 STEP 2
```

★「ド製」に載っていたノートパソコンキットのモニター・プレゼントをやってほしい。（長野市・福田 **拓20歳**）……**【影：**モナカだかモニタだかはともかく，「ド製」か…。「ラジオの製作」が「ラ製」だから…「ド製」。…なんか土星って感じ。…サターン？**】**

```
            Slant(I) = CalcSlant(Wai(I), Wai(I + 1))
            Slant(I + 1) = -Slant(I)
        NEXT I
END SUB

FUNCTION CheckDisap1 STATIC
        ret = 0
        Num = 0
        Max = 0
        FOR x = 1 TO 4
                FOR y = 2 TO 15
                        IF Fld(x, y) > 6 THEN
                                IF Fld(x, y) - 7 > Max THEN Max = Fld(x, y) - 7
                                Fld(x, y) = 0
                                ret = 1
                                Num = Num + 1
                        END IF
                NEXT y
        NEXT x

        IF ret = 1 THEN
                Chn = Chn + 1
                SOUND 500 * Chn, 3 * Settings.Snd
        ELSE
                Chn = 0
        END IF

        User.Score = User.Score + Num * Chn * Max

        IF User.Score > 9999999 THEN User.Score = 9999999

        User.Level = INT(User.Score / 100) + 1
        IF User.Level > 99 THEN User.Level = 99

        lev = INT((User.Level - 1) / 5)
        Settings.FallWait = 41 - lev * 2

        IF User.Level > 20 THEN Settings.WaitDraw = 1
        IF User.Level > 50 THEN Settings.WaitDraw = 0

        CheckDisap1 = ret

END FUNCTION

SUB CheckDisap2
        DIM x AS INTEGER, y AS INTEGER

        ret = 0
        FOR x = 1 TO 4
                FOR y = 2 TO 15
                        IF Fld(x, y) > 0 AND Fld(x, y) < 8 THEN
                                IF CountConnection(x, y) >= Settings.EraseNum THEN
                                        EraseBlock
                                        ret = 1
                                ELSE
                                        ClearFlag
                                END IF
                        END IF
                NEXT y
        NEXT x
END SUB

FUNCTION CheckField
        ret = 0
        FOR y = 15 TO 2 STEP -1
                FOR x = 1 TO 4
                        IF Fld(x, y) > 0 AND Fld(x, y + 1) = 0 THEN
                                ret = 1
                                SWAP Fld(x, y), Fld(x, y + 1)
                        END IF
                NEXT x
        NEXT y

        CheckField = ret

END FUNCTION

SUB ClearFlag
        FOR x = 0 TO 5
                FOR y = 0 TO 17
                        Flag(x, y) = 0
                NEXT y
        NEXT x
END SUB

FUNCTION CountConnection (x AS INTEGER, y AS INTEGER)
        DIM d AS INTEGER, nx AS INTEGER, ny AS INTEGER
        ret = 1
        Flag(x, y) = 1
        c = Fld(x, y)

        FOR d = 0 TO 5
                nx = CalcNewX(x, y, d)
                ny = CalcNewY(x, y, d)
                IF c = Fld(nx, ny) AND Flag(nx, ny) = 0 THEN
                        ret = ret + CountConnection(nx, ny)
                END IF
        NEXT d

        CountConnection = ret

END FUNCTION

SUB DrawField

        IF Settings.LibraDraw = 1 THEN DrawLibra
        DrawWait
        DrawNext
        DrawScore
        FOR x = 1 TO 4
                FOR y = 2 TO 15
                        y1 = y + Slant(x)
                        IF y1 > 2 THEN
                                PUT (x * 40 + 40, y1 * 8 + 8), grp(0, Fld(x, y)),
PSET
                        END IF
                NEXT y
        NEXT x
        GameWait
END SUB

SUB DrawFrame
        CLS
        COLOR 15
        FOR y = 0 TO 24
                FOR x = 0 TO 7
                        PUT (x * 40, y * 8), grp(0, 14), PSET
                NEXT x
        NEXT y

        LOCATE 4, 2: PRINT "The"
        LOCATE 5, 4: PRINT "Libra"
```


★9月号P111より，それはズバリ"お"でぷね!! アニメのほうは毎週欠かさず見てるでぷよ!!(P.S いや～同類がいてよかった)(金沢市・NK-D17歳)……【編：なんかホッとしてるようですね。影："お"って何だっけ？ つぐ美：影さんは知らなくても問題ないわよ。】

```
        LOCATE 9, 2: PRINT "for"
        LOCATE 10, 4: PRINT "QBasic"
        LOCATE 4, 34: PRINT "NEXT"
        LOCATE 9, 35: PRINT "LEVEL"
        LOCATE 13, 35: PRINT "SCORE"

        LINE (80, 24)-STEP(159, 139), 0, BF
END SUB

SUB DrawHighScore
        DrawFrame
        COLOR 2
        LOCATE 5, 16: PRINT "High Score"
        COLOR 15
        FOR I = 0 TO 9
                LOCATE 8 + I, 11: PRINT HighScore(I).Nam
                LOCATE 8 + I, 23: PRINT USING "#######0"; HighScore(I).Score
        NEXT I

        LOCATE 19, 13: PRINT "Press Enter key."

        WHILE INKEY$ <> CHR$(13)
        WEND
END SUB

SUB DrawLibra
        FOR I = 0 TO 3
                LINE (I * 40 + 80, Slant(I + 1) * 8 + 136)-(I * 40 + 119, 159), 0,
BF
                LINE (I * 40 + 80, Slant(I + 1) * 8 + 136)-STEP(39, 0), 15
                LINE (I * 40 + 100, Slant(I + 1) * 8 + 136)-STEP(0, 15), 15
        NEXT
        FOR I = 0 TO 2 STEP 2
                LINE (100 + I * 40, Slant(I + 1) * 8 + 151)-(140 + I * 40, Slant(I
+ 2) * 8 + 151), 15
                LINE (120 + I * 40, 151)-STEP(0, 11), 15
        NEXT I
END SUB

SUB DrawMainScreen
        Title$ = "The Libra"
        CLS
        COLOR 16
        PRINT Title$
        FOR I = 0 TO 1
                FOR y = 0 TO 8
                        FOR x = 0 TO LEN(Title$) * 8
                                IF POINT(x, y) > 0 THEN
                                        LINE (x * 4 + 16 - I * 2, y * 4 + 16 - I *
2)-STEP(3, 3), 2 + I, BF
                                END IF
                        NEXT x
                NEXT y
        NEXT I

        COLOR 4
        LOCATE 8, 29
        PRINT "for QBasic"

        COLOR 15
        LOCATE 14, 9: PRINT "Press ESC key to exit."
        LOCATE 16, 7: PRINT "Press another key to play."
        LOCATE 23, 12: PRINT "(c)Meteoric 1998"

END SUB
```

```
SUB DrawNext
        IF Settings.NextDraw > 0 THEN
                FOR I = Settings.NextDraw - 1 TO 0 STEP -1
                        PUT (I * 4 + 260, I * 4 + 36), grp(0, NextColor(I)), PSET
                NEXT
        END IF
END SUB

SUB DrawScore
        LOCATE 10, 38: PRINT USING "##"; User.Level
        LOCATE 14, 32: PRINT USING "#######0"; User.Score
END SUB

SUB DrawWait
        IF (Settings.WaitDraw AND 1) THEN
                FOR I = 1 TO 4
                        LOCATE 22, 6 + I * 5
                        PRINT USING "##kg"; Wai(I)
                NEXT I
        ELSE
                FOR I = 1 TO 4
                        LOCATE 22, 6 + I * 5
                        PRINT "??kg"
                NEXT I
        END IF
        IF (Settings.WaitDraw AND 2) THEN
                FOR I = 1 TO 3 STEP 2
                        LOCATE 24, 8 + I * 5
                        PRINT USING "+##kg"; Wai(I) - Wai(I + 1);
                NEXT I
        ELSE
                FOR I = 1 TO 3 STEP 2
                        LOCATE 24, 8 + I * 5
                        PRINT "??kg";
                NEXT I
        END IF
END SUB

SUB EraseBlock
        FOR x = 1 TO 4
                FOR y = 2 TO 15
                        IF Flag(x, y) = 1 THEN
                                Fld(x, y) = Fld(x, y) + 7
                                Flag(x, y) = 0
                        END IF
                NEXT y
        NEXT x
END SUB

SUB GameOver
        LINE (80, 24)-STEP(159, 111), 0, BF

        COLOR 4
        LOCATE 8, 16: PRINT "Game  Over"
        COLOR 15
        LOCATE 10, 16: PRINT "Your Score"
        LOCATE 12, 17: PRINT USING "#######0"; User.Score

        IF User.Score > HighScore(9).Score THEN
                LOCATE 14, 13: PRINT "Input your name."
                LOCATE 16, 16: INPUT "", Nam$
                User.Nam = LEFT$(Nam$, 10)
                HighScore(9) = User
                FOR I = 8 TO 0 STEP -1
                        IF HighScore(I).Score < HighScore(I + 1).Score THEN
                                                SWAP HighScore(I), HighScore(I + 1)
```


★プログラムを始めてもう4か月…。でも，ずっとポケコンだけ……ああ！早く大きな画面でプログラムを作りたいっ！（東大阪市・せーじん15歳）……【つぐ美：ポケコンって慣れないと打ち込み大変よね…あ，間違えた。影：つぐ美ちゃん指が太いんじゃ…ぐはっ！】

```
                    END IF
            NEXT I
            SaveHighScore
        END IF


        LOCATE 18, 13: PRINT "Press Enter key."
        WHILE INKEY$ <> CHR$(13)
        WEND

END SUB

FUNCTION GameOverCheck
        ret = 0

        FOR I = 1 TO 4
                IF ABS(Slant(I)) > 1 THEN ret = 1
        NEXT I

        IF Fld(2, 2 - Slant(NewX)) <> 0 THEN ret = 1
        IF ret = 1 THEN
                GameOver
        END IF

        GameOverCheck = ret

END FUNCTION

SUB GameWait
        FOR I = 0 TO Settings.GameWait
                I$ = INKEY$
        NEXT
END SUB

SUB InitGraph
        LINE (0, 0)-(39, 7), 0, BF                      ' Initialize
        GET (0, 0)-(39, 7), grp(0, 0)                   ' Graphic Data
        COLOR 15
        FOR I = 1 TO 6
                LOCATE 1, 1
                PRINT USING " #kg "; I MOD 7
                GET (0, 0)-(39, 7), grp(0, I + 7)

                LINE (0, 0)-(38, 6), 7, BF
                LINE (1, 1)-(39, 7), I MOD 7, BF
                LINE (1, 1)-(38, 6), I MOD 7 + 8, BF
                PSET (0, 7), I MOD 7 + 8
                PSET (39, 0), I MOD 7 + 8
                PUT (0, 0), grp(0, I + 7), OR

                GET (0, 0)-(39, 7), grp(0, I)
        NEXT I

        LINE (0, 0)-(39, 7), 4, BF

        FOR I = 0 TO 1

                FOR j = 0 TO 1
                        LINE (I * 10 + j * 20, I * 4)-STEP(0, 4), 6
                NEXT j
                LINE (0, I * 4)-STEP(39, 0), 6
        NEXT I
        GET (0, 0)-(39, 7), grp(0, 14)

END SUB
```

```
SUB Initialize
        FOR x = 0 TO 5                                  ' Initialize
                Fld(x, 0) = 15                          ' Field Data
                Fld(x, 1) = 15
                Fld(x, 16) = 15
                Fld(x, 17) = 15
        NEXT x
        FOR y = 2 TO 15
                Fld(0, y) = 15
                Fld(5, y) = 15
        NEXT y
        FOR y = 2 TO 15
                FOR x = 1 TO 4
                        Fld(x, y) = 0
                NEXT x
        NEXT y

        FOR j = 0 TO 5                                  ' Initialize
                Wai(j) = 0                              ' Wait Data
                Slant(j) = 0                            '   & Slant Data
        NEXT j

        ClearFlag                                       ' Initialize
                                                        ' Flag Data


        LoadHighScore                                   ' Clear HighScore Data
        User.Nam = ""                                   ' and User HighScore Data
        User.Score = 0
        User.Level = 1


        NextColor(0) = 0
        NextColor(1) = 0
        SetNext
        SetNext

END SUB

SUB LoadHighScore
        OPEN "LIBRA_HS.DAT" FOR INPUT AS #1
        FOR I = 0 TO 9
                INPUT #1, HighScore(I).Nam
                INPUT #1, HighScore(I).Score
        NEXT I
        CLOSE #1
END SUB

SUB Main
        DrawMainScreen
        I$ = INPUT$(1)
        IF I$ = CHR$(27) THEN END

        DrawFrame
        DrawField
        DrawNext

        Condition = 1


        DO
                IF GameOverCheck = 1 THEN EXIT SUB

                IF FallColor = 0 THEN
                        SetNext
                        DrawNext
                END IF
```


★今日，セガサターン買いました。メタル・ブラックと一緒に。これって沈没寸前の泥船に乗るようなものでしょうか？（横浜市・勝又弓雄21歳）……【影：サターンユーザーがそんな不吉なことを口にしたらいかーん！　泥船だろうがなんだろうが気合で持つ！！】

```
        SELECT CASE Condition

            CASE 1
                IF MoveCharacter = 1 THEN Condition = 2

            CASE 2
                CalcWait
                DrawField
                IF GameOverCheck = 1 THEN
                    EXIT DO
                ELSE
                    Condition = 3
                END IF

            CASE 3
                CheckDisap2
                DrawField
                IF CheckDisap1 = 0 THEN
                    Condition = 1
                ELSE
                    Condition = 4
                END IF

            CASE 4
                DrawField
                IF CheckField = 0 THEN Condition = 2

        END SELECT

    LOOP

END SUB

FUNCTION MoveCharacter STATIC
    ret = 0
    I$ = INKEY$
    NewX = FallX + (I$ = "4" OR I$ = ";") - (I$ = "6" OR I$ = ":")
    NewY = FallY

    IF Fld(NewX, NewY - Slant(NewX)) <> 0 THEN NewX = FallX

    FallWait = FallWait - 1

    IF I$ = "2" OR I$ = "/" THEN FallWait = 0

    IF FallWait < 0 THEN
        NewY = FallY + .5
        FallWait = Settings.FallWait * Settings.GameWait / 100
    END IF

    IF FallX <> NewX OR FallY <> NewY THEN
        PUT (FallX * 40 + 40, FallY * 8 + 8), grp(0, 0), PSET
        PUT (NewX * 40 + 40, NewY * 8 + 8), grp(0, FallColor)

        FallX = NewX
        FallY = NewY
    END IF

    IF Fld(NewX, NewY + .5 - Slant(NewX)) <> 0 THEN
        Fld(NewX, NewY - Slant(NewX)) = FallColor
        FallColor = 0
        ret = 1
    END IF

    MoveCharacter = ret

END FUNCTION
SUB SaveHighScore
    OPEN "LIBRA_HS.DAT" FOR OUTPUT AS #1
    FOR I = 0 TO 9
        PRINT #1, HighScore(I).Nam
        PRINT #1, HighScore(I).Score
    NEXT I
    CLOSE #1
END SUB

SUB SetNext
    FallX = 2
    FallY = 2
    FallColor = NextColor(0)
    NextColor(0) = NextColor(1)

    lev = INT((User.Level - 1) / 10)

    IF lev < 4 THEN
        c1 = 0
        c2 = lev + 3
    END IF

    IF lev > 3 AND lev < 6 THEN
        c1 = lev - 3
        c2 = 10 - lev
    END IF

    IF lev > 5 THEN
        c1 = 3
        c2 = 3
    END IF

    NextColor(1) = INT(RND * c2) + c1 + 1

END SUB
```

評…7話で完結？ずっと続けて…(つぐ美)

by　ばんれい(歌姫編5)

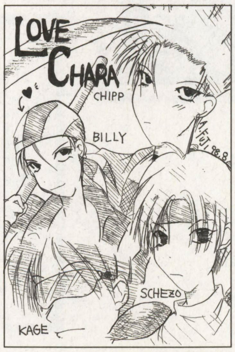
評…手が壊れちゃ仕事ができない(影)

by　旭野夕海

評…どんなふりでしたっけ…(編)

by　加藤義啓

評おお，私がいるではないか(影)



by　藤井朱丸

評…紀州弁…ってムズかしい？(つぐ美)

by　中西ジロー

★知人がパソコンを買った。400MHz, メモリ128MB, DVD-RAM搭載…。影さん，呪いの言葉を一言…。(姫路市・**山下太士17歳**)……**【影：**ラーメンライスラーメンライスラーメンライスラーメン…。**編：**影さんお腹空いてるんですか？**影：**…イスラーメンラ…うん。**】**

FM TOWNS（F-BASIC386 V2.1 L10以降）用

ひとりで魔王に立ち向かえ！

リカルドの冒険（ぼうけん）

江崎　安徳（26歳）

内容

よくある，勇者が魔王を倒すことを目的とするロールプレイング・ゲームです。

ストーリー

世界征服をもくろむ，魔王「アンドレ」の野望を打ち砕くべく，ただ1人，ミリヤナ村に住む勇敢な若者「リカルド」が旅立とうとしている。そこから，この物語がはじまります。

ゲームの進めかた

まず，パッドを向かって右側のポートに接続し，ドライブAにライトプロテクトされていないディスクを入れ，ゲームをはじめます。

操作はパッドで行ない，十字キーで主人公，またはカーソル移動です。

Ⓐボタンを移動時に押すと，コマンド・ウィンドウが表示されます。また，コマンドを決定するときなどもⒶボタンで行ないます。

Ⓑボタンは，キャンセルに使います。

また，会話などのウィンドウを消すときは，ⒶⒷどちらのボタンでもOKです。

主人公が目的のものにぶつかることにより，会話したり，宝箱を開けたりすることができます。ただし，買い物をするときなどは，カウンターごしに話をしてください。

物語は，ミリヤナ村の村長の家からはじまります。

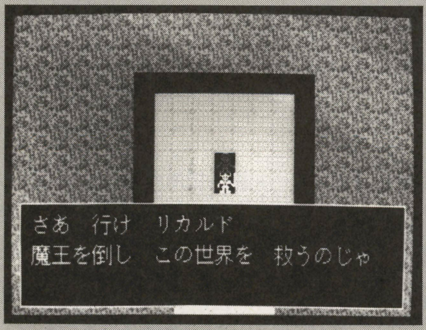
村長の家では，SAVE（冒険の記録をする），LOAD（冒険の記録を読む）ができます。

道具の説明

- **薬草**……HPを約33ポイント回復する。
- **超回復草**…HPを完全回復。
- **毒消し草**…主人公が毒におかされると，一歩移動するたびに一定のダメージを受けてしまう。この毒消し草を使えば，体内より毒を消し去ることができる。
- **魔法の翼**…一度行ったことのある町や洞窟などに一瞬のうちに移動すること

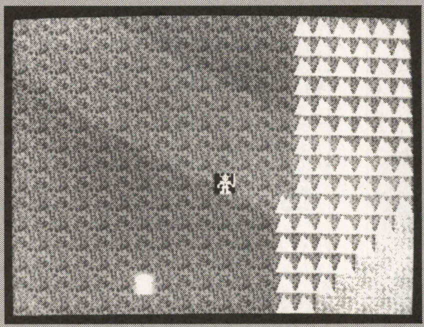
CHECKER FLAG

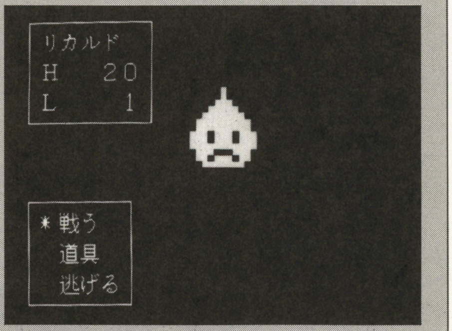
編：ドラクエですね。
影：厳しいなぁ。でもよくできていると思う。スクロールもまあまあ速いし，バランスも悪くない。
Dr.D：リストの長さぶんは遊べるプログラムじゃな。メッセージや道具の名前などはもっと暗号化して，たとえば16進数で表記するほうが打ち込みやすいかもしれん。
つぐ美：マップをもうちょっとコンパクトにしてもいいと思いますよ。



▲《写真1》村長の家からゲームがはじまる。トップビューのRPGだ

▼《写真2》村を出たところ。北西に洞窟があるらしいが……





▲《写真3》敵が現れた！　コマンドがシンプルにまとめられているのがいいね

★一体いつが創刊200号なんだ？（新潟県南魚沼郡・曳田太一18歳）……【影：いきなり超基本問題できたか。答えはベーマガ98年5月号（他）とかに！編：答えになってないですよ。創刊200号は1999年2月号です。年明け発売の号ですね。影：編君，ヒネリがないよそれじゃあ。】

```
160 NEXT:M$(I)=C$:NEXT
170 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 3:A=I*4+J:READ IT$(A),IT(A),PR(A)
180 ITA$(I)=ITA$(I)+" "+IT$(A):A$=STR$(PR(A))
190 ITA$(I)=ITA$(I)+SP$(9-KLEN(IT$(A))-KLEN(A$))+A$+"@":NEXT J,I
200 '＊＊＊＊＊ タイルパターン作成 ＊＊＊＊＊
210 FOR I=0 TO 10 STEP 2:READ A:FOR K=0 TO 5:FOR J=I TO I+1:A$(J,K)=CHR$(K*32+J)
+CHR$(A*128):NEXT J,K,I
220 A=0:FOR I=0 TO 10 STEP 2:FOR K=0 TO 5:FOR J=0 TO 3:B$(A,K)=B$(A,K)+A$(I,K)+A
$(I+1,K):NEXT J,K
230 FOR K=0 TO 5:FOR J=0 TO 3:B$(A,K)=B$(A,K)+A$(I+1,K)+A$(I,K):NEXT J,K:A=A+1:N
EXT
240 '＊＊＊＊＊ キャラクター 又は マップのパーツ作成 ＊＊＊＊＊
250 FOR K=0 TO 2:READ A,B,C:FOR I=0 TO 1:LINE (0,0)-(15,15),PSET,A,BF:FOR J=0 TO
 150:PSET (RND(1)*15,RND(1)*15),[B,0,C]:NEXT:GOSUB *絵:NEXT I,K:'草原 海 湖
260 FOR I=0 TO 1:PUT@A(0,0)-(15,15),M,,,,,I*256:CIRCLE (8,15),7,0,1.3!,,,F,,6:CO
NNECT (3,15)-(6,9)-(7,15),[180,180,0],,F
270 CONNECT(11,15)-(10,9)-(13,15),[180,180,0],,F:GOSUB *絵:NEXT:'低い山
280 FOR I=0 TO 1:PUT@A(0,0)-(15,15),M,,,,,I*256:LINE(2,9)-(4,15),PSET,[0,200,0],
BF:LINE(11,9)-(13,15),PSET,[0,200,0],BF
290 CIRCLE (3,7),3,[184,0,0],2,,,F:CIRCLE(12,7),3,[184,0,0],2,,,F:GOSUB *絵:NEXT
:'木
300 FOR I=0 TO 1:PUT@A(0,0)-(15,15),M,,,,,I*256:CONNECT(0,15)-(6,0)-(12,15),1,,F
,[224,224,224]:CONNECT(5,15)-(10,3)-(15,15),1,,F,7:GOSUB *絵:NEXT:'高い山
310 PUT@A(0,0)-(15,15),M:CIRCLE (7,15),7,[160,160,160],2,,,F,,0:GOSUB *絵:'洞窟
320 LINE(0,0)-(15,15),PSET,4,BF:CONNECT (2,4)-(2,15)-(12,15)-(12,4)-(7,1),7,,F
330 CONNECT(0,4)-(7,0)-(14,4)-(14,7)-(7,3)-(0,7)-(0,4),1,,F:LINE (5,8)-(9,10),PS
ET,1,BF:GOSUB *絵:'家
340 FOR K=0 TO 1:A=100*K:LINE (0,0)-(15,15),PSET,[230-A,230,230-A],BF:FOR I=0 TO
 15 STEP 4:FOR J=0 TO 15 STEP 4:CIRCLE (J,I),3,[255-A,255,255-A]:NEXT J,I:GOSUB
*絵:NEXT:'タイル
350 FOR K=0 TO 13:READ C:READ A$:FOR I=1 TO 61 STEP 4:A!=VAL("&H"+MID$(A$,I,4))
360 B!=&H8000:FOR J=0 TO 15:IF A! AND B! THEN M(G)=C
370 B!=B!/2:G=G+1:NEXT J,I,K
380 '＊＊＊＊＊ マップ作成 ＊＊＊＊＊
390 LINE(0,0)-(255,255),PSET,[0,0,32,1],BF,B$(2,0):'海
400 CONNECT (73,140)-(140,187)-(117,212)-(104,225)-(81,227)-(66,212),[0,0,0],,F,
B$(0,0):'草原
410 CONNECT (73,140)-(120,80)-(140,84)-(155,128)-(137,149)-(140,187),[0,16,0],,F
,B$(0,2):'草原
420 CONNECT (66,212)-(100,150)-(108,107)-(120,80)-(111,80)-(98,70)-(96,56)-(10,1
10)-(31,184),[0,8,64],,F,B$(4,1):'木
430 CIRCLE (73,140),42,[0,0,48],1.5!,,,F,,B$(3,0):CIRCLE (73,140),42,[0,8,48],1.
5!,.3!,.91!,F,,B$(3,1):CIRCLE (73,140),42,[0,24,48],1.5!,.91!,.06!,F,,B$(3,3):'
低い山
440 CIRCLE (70,100),4,[0,0,16,1],,,,F,,B$(1,0):CIRCLE (125,145),9,[0,0,16,1],,,,
F,,B$(1,0):'湖
450 CONNECT (140,187)-(117,212)-(120,176)-(80,150)-(67,193)-(56,186)-(50,135)-(6
2,112)-(77,126)-(92,91)-(108,107)-(133,110)-(143,123)-(135,135)-(97,107)-(90,145
),[0,0,80,1],,F,B$(5,0):'高い山
460 CONNECT (66,212)-(0,255)-(0,0)-(107,40)-(96,56)-(46,121)-(31,185),[0,0,80,1]
,,F,B$(5,0):'高い山
470 GET@A(0,0)-(255,255),A:CLS:FOR J=1 TO 5:READ X,Y,A:A(Y*256+X)=A:NEXT
480 '＊＊＊＊＊ 町や洞窟に出入りする時使うデータを読む ＊＊＊＊＊
490 FOR J=0 TO 10:READ XL(J),YL(J),MX(J),MY(J),MO(J),FI(J):NEXT
500 '＊＊＊＊＊ マップ移動（ゲームのメイン） ＊＊＊＊＊
510 SCREEN 1,1:SCREEN@1:GOSUB *CL:RANDOMIZE TIME:TW(1)=1:SEN=50
520 A=0:GOSUB *全画面1:A$="さあ 行け "+NA$+"@魔王を倒し この世界を 救うのじゃ"
530 TW=1:GOSUB *会話:GOSUB *会話の区切り:BU=1:DV=1
540 *移動 PA=PAD(2):XB=MX:YB=MY:MX=(MX+(PA=7)-(PA=3)) AND XL
550 MY=(MY+(PA=1)-(PA=5)) AND YL:IF MX=XB AND MY=YB THEN 640
560 DK!=(MY AND YL)*(YL+1)+(MX AND XL)+B!:MP=A(DK!):A=(MP AND 1536)/512
570 AT=(MP AND 480)/32:IF MP<0 THEN MX=XB:MY=YB:GOTO *移動
580 IF A THEN ON A GOSUB *扉,*宝箱:BU=1:GOSUB *毒受けた？:GOTO *移動
590 IF AT AND MO=0 THEN GOSUB *話:MX=XB:MY=YB:GOSUB *毒受けた？:GOTO *移動
600 ON PA GOSUB *北,*北,*東,*東,*南,*南,*西:AB(3)=AB(3)-AB(11)
610 IF AB(3)<=0 THEN AB(3)=0:GOSUB *現状:GOSUB *死 ELSE GOSUB *毒受けた？
620 IF MO THEN GOSUB *戦闘:IF A THEN SCREEN 1,1,0:GOSUB *CL:GOSUB *全画面2
630 A=INT(MP/2048):IF A THEN WAIT 10:GOSUB *全画面1
640 A=PTRIG(2):IF A-1 THEN BU=0:GOTO *移動 ELSE IF BU THEN *移動 ELSE BU=1:GOSUB
 *何する:GOSUB *毒受けた？:GOTO *移動
650 '＊＊＊＊＊ 毒を受けていれば ＨＰを表示 ＊＊＊＊＊
```

《第1表》変数表（主なもの）

変数	内容
A()	マップデータ
AB()	主人公の能力など
EA(,)	敵の能力など
FI()	1なら主人公が村・町・洞窟にいる状態，0ならフィールド上
IT()	武器などの能力のデータ
IT$()	道具や武器などの名前
M()	絵のデータ
MO()	1なら敵が出現する場所，0なら出現しない
MX,MY	主人公のマップ上の座標
M$()	会話の内容や，町・敵などの名前
NA$	主人公の名前，これを書き換えれば名前を変えられる
PR()	武器などの値段
SEN	主人公の所持金
SP$()	空白文字が( )内の数だけ存在
TR()	宝箱の中身
TW	主人公がいる町や洞窟などの番号
TW()	一度行ったことのある町や洞窟などの番号を記録しておく
UA(,)	レベルアップでの能力の上がり方
UP()	レベルアップに必要な経験値

ができる。

その他，道具コマンドで使用できない道具は，持っているだけで効果のあるものです。

ゲームのアドバイス

主人公が死ぬと，所持金が半分になってしまいます。主人公の体力が1/3以下になると，画面に表示される文字の色が黄色になって危険を知らせるので注意してください。

最後に

とんでもない長いリストになってしまいました。「これじゃ，ボツ決定だろうな」と思いましたが，ダメでもともとで投稿してみました。

それから，ベーマガ98年4月号の影さんのマジック・ボックスで紹介されていた「星元けんじゃ」さんのハード・スクロールの記事を参考にさせていただきました。ありがとうございました。

『リカルドの冒険』のプログラム・リスト

```
10 CLS:SCREEN 1,0,0:SCREEN@1:VIEW(0,0)-(511,255):WINDOW(0,0)-(511,255)
20 DEFINT A-Z:DIM M(7679),A(81919),B(3),A$(11,5),B$(5,5),XL(10),YL(10),MX(10),MY
(10),MO(10),FI(10),M$(30),ITA$(5),AB$(10),AB(11),IT$(23),IT(23),PR(23),TL(5),EA(
7,6),TW(5),TR(24),UP(30),UA(3,30),SP$(9)
30 '＊＊＊＊＊ レベルアップに必要なデータ ＊＊＊＊＊
40 FOR I=1 TO 30:READ UP(I):FOR J=0 TO 3:UA(J,I)=RND*3:NEXT:UA(3,I)=UA(3,I)+2:NE
XT
50 '＊＊＊＊＊ 宝箱の中身 ＊＊＊＊＊
60 FOR J=0 TO 24:READ TR(J):NEXT:FOR J=1 TO 9:SP$(J)=SPACE$(J):NEXT
70 '敵の能力を読む
80 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 7:READ EA(J,I):NEXT J,I
90 '＊＊＊＊＊ 能力読み込み ＊＊＊＊＊
100 NA$="リカルド":FOR J=0 TO 10:READ AB$(J),AB(J):NEXT
110 '会話 又は 村などの名前 又は 敵の名前 又は 道具の名前を読み データを変換
120 FOR I=0 TO 30:READ A$:A$=AKCNV$(A$):C$="":FOR J=1 TO KLEN(A$)
130 B$=KMID$(A$,J,1):A=JIS(B$)
140 IF A=&H2176 THEN C$=C$+NA$:GOTO 160 ELSE IF A=&H2174 THEN C$=C$+"を":GOTO 16
0
150 IF A>&H3020 OR A<&H2421 THEN C$=C$+B$ ELSE C$=C$+KNJ$(A+1)
```

★ベーマガに足りないもの，それはズバリかわいいマスコットキャラ（動物）」だぁーっ！（東京都中央区・まし・けん17歳）……【影：う～ん，じゃあOFコーナーで募集しようか。締切は10月15日（必着）。ちなみに，OFで掲載されても正式採用はありません（苦笑）。】

```
660 *毒受けた? IF AB(11) THEN GOSUB *現状:SCREEN 1,0:RETURN ELSE RETURN
670 ' ***** 扉を開ける 又は 開けられない *****
680 *扉 IF TL(4)=0 THEN A$="鍵が掛かっている!!":GOSUB *会話:MX=XB:MY=YB:GOTO *会話の区切り
690 A(DK!)=0:A=(DX+176+(MX-XB)*16) AND 511:B=(DY+144+(MY-YB)*16) AND 255
700 PUT@A (A,B)-(A+15,B+15),M:WAIT 50:MX=XB:MY=YB:RETURN
710 ' ***** 宝箱を開ける *****
720 *宝箱 MX=XB:MY=YB:A$=NA$+"は 宝箱を 開けた!!@中には "
730 Q=AT+(TW-1)*5:A=TR(Q):IF A=49 THEN *魔王
740 IF A<0 THEN A$=A$+"何も入っていなかった。":GOTO 860 ELSE IF A>49 THEN 840
750 A$=A$+IT$(A)+"が 入っていた。@":IF A<=3 THEN 820 ELSE IF A=20 OR A=22 THEN 810
760 WH=INT((A AND 3)/2):D$=A$:GOSUB *変化:A$=D$
770 A$=A$+"装備しますか?":GOSUB *会話:GOSUB *はいいいえ:A=TR(Q)
780 IF CO-1 THEN A$=NA$+"は "+IT$(A)+"を 箱に戻した。":GOTO 860
790 TR(Q)=AB(WH):A$=NA$+"は 装備していた "+IT$(TR(Q))+"を@箱にしまい ":AB(WH)=A
800 AB(8+WH)=AB(4+WH)+IT(A):A$=A$+IT$(A)+"を 装備した。":GOTO 860
810 A$=A$+NA$+"は "+IT$(A)+"を 手に入れた。":TL(4+INT((A-20)/2))=A:TR(Q)=-1:GOTO 860
820 IF TL(A)=9 THEN A$=A$+"しかし "+IT$(A)+"は もう持てない!":GOTO 860
830 A$=A$+IT$(A)+"を 手に入れた。":TL(A)=TL(A)+1:TR(Q)=-1:GOTO 860
840 A$=A$+STR$(A)+"銭 入っていた。@":SEN=SEN+A:TR(Q)=-1
850 A$=A$+NA$+"は"+STR$(A)+"銭 手に入れた。"
860 GOSUB *会話:GOTO *会話の区切り
870 *戦闘 SUR=0:A=MP AND 31:IF A>=8 THEN A=4 ELSE IF A>=6 THEN A=5 ELSE A=3
880 IF RND(1)*100>A THEN A=0:RETURN
890 ' ***** 戦闘モード(メイン) *****
900 SCREEN 1,0,0:CLS:SX=0:SY=0:GOSUB *スクロール :PUT@A(120,60)-(135,75),M,,5,5,,256*(23+AT)
910 SCREEN 1,1:GOSUB *現状:GOSUB *CL2:EH=EA(0,AT)+RND*EA(7,AT):EN$=M$(24+AT)
920 A$=EN$+" が 現れた!!":GOSUB *会話:SCREEN 1,1,3:WAIT 200:IF AT=6 THEN 950
930 IF RND*15<1 THEN A$=EN$+" は@いきなり 襲ってきた!!":GOSUB *会話:WAIT 100:GOTO 990
940 IF RND*15<1 THEN A$=EN$+" は 慌てている!!":GOSUB *会話:WAIT 99:SUR=1
950 GOSUB *CL2:A$=" 戦う@ 道具@ 逃げる":XD=7:YD=152:LX=5:LY=3:GOSUB *文字表示
960 GOSUB *選択:ON CO GOTO *戦う,*道具2,*逃げる:GOTO 960
970 *戦う IF (AB(6)+RND(1)*4-2!)<EA(4,AT) THEN 1000
980 GOSUB *勇者:IF EH<=0 THEN *勝利
990 GOSUB *敵:IF AB(3)=0 THEN *死 ELSE SUR=0:GOTO 950
1000 GOSUB *敵:IF AB(3)=0 THEN *死
1010 GOSUB *勇者:IF EH<=0 THEN *勝利 ELSE SUR=0:GOTO 950
1020 *勇者 IF USE THEN ON USE GOSUB *薬草,*超回復草,*毒,*魔法の翼2:USE=0:RETURN
1030 A$=NA$+" の 攻撃!":GOSUB *会話:WAIT 99:PL=(AB(2)+1)/2:IF PL>5 THEN PL=5
1040 C!=1:IF RND(1)*15<1 THEN A$="会心の一撃":GOSUB *会話:WAIT 99:C!=1.7!
1050 A=(AB(8)+RND*PL)*C!-EA(2,AT):IF A<1 THEN IF RND(1)<.3! THEN A=1
1060 IF A<1 THEN A$="ミス!@"+EN$+" に@ダメージ を あたえられなかった!!":GOSUB *会話:WAIT 99:RETURN
1070 A$=EN$+" に "+STR$(A)+"ポイント の@ダメージ を あたえた!!":SX=0:SY=0
1080 FOR J=0 TO 5:SX=SX XOR 128:GOSUB *スクロール:WAIT 5:NEXT:GOSUB *会話:WAIT 99:EH=EH-A:RETURN
1090 *敵 IF SUR THEN RETURN ELSE A$=EN$+" の 攻撃!":GOSUB *会話:WAIT 99
1100 C!=1:IF RND(1)*19<1 THEN A$="渾身の力 で 襲いくる!!":GOSUB *会話:WAIT 99:C!=1.4!
1110 A=(EA(1,AT)+RND*(EA(7,AT)))*C!-AB(9):IF A<1 THEN IF RND(1)<.3! THEN A=1
1120 A$=NA$+" は "+STR$(A)+"ポイント の@ダメージ を うけた!!@"
1130 IF A<1 THEN A$="ミス!@"+NA$+" は@ダメージ を 受けなかった!!":GOTO 1190
1140 FOR J=0 TO 4:B=RND(1)*359:SX=2*COS(B*.017!):SY=4*SIN(B*.017!):OUT &H440,21
1150 OUT &H442,SX:OUT &H443,SY:WAIT 5:NEXT:OUT &H440,21:OUT &H442,0:OUT &H443,0
1160 AB(3)=AB(3)-A:IF AB(3)<0 THEN AB(3)=0
1170 IF AB(11)>=EA(6,AT) OR RND*(4+TL(5)/2)>1 OR EA(6,AT)=0 THEN 1190
1180 A$=A$+"そのうえ 毒におかされた!!!":AB(11)=EA(6,AT)
1190 GOSUB *会話:GOSUB *現状:WAIT 99:RETURN
1200 *死 A$=NA$+"は 死んでしまった!!":GOSUB *会話:WAIT 300:USE=0:SCREEN 1,1,0
1210 GOSUB *CL:A=0:AB(11)=0:GOSUB *全画面1:A$="おぉ "+NA$+"@死んでしまうとは 情けない@二度と このような事のないようにな。":SEN=SEN/2:TW=1:BU=1
1220 AB(3)=AB(7):GOSUB *会話:GOSUB *会話の区切り:A=0:RETURN
1230 *勝利 SCREEN 1,0:CLS:SCREEN 1,1:A=EA(3,AT):B=EA(5,AT)
1240 AB(10)=AB(10)+A:SEN=SEN+B:IF AB(10)>30000 THEN AB(10)=30000
1250 A$=EN$+" を 倒した!@経験値"+STR$(A)+" 獲得!!@銭"+STR$(B)+" を 得た!!!"
1260 GOSUB *会話:IF AT=6 THEN 1560 ELSE IF AB(10)<UP(AB(2)) THEN GOTO 1380
1270 GOSUB 1380:A$=NA$+"は レベルが 上がった!!":GOSUB *会話:AB(8)=AB(8)+UA(0,AB(2))
1280 A$=SP$(3):FOR J=0 TO 3:A$=A$+AB$(4+J)+"が"+STR$(UA(J,AB(2)))+"あがった!@"
1290 AB(4+J)=AB(4+J)+UA(J,AB(2)):NEXT:AB(9)=AB(9)+UA(1,AB(2)):AB(2)=AB(2)+1
1300 XD=104:YD=7:LX=13:LY=4:GOSUB *文字表示:GOTO 1380
1310 *逃げる A$=NA$+"は 逃げ出した!!":GOSUB *会話:WAIT 99
1320 IF (AB(6)-EA(4,AT)+5-RND(1)*15)>0 OR SUR THEN 1380 ELSE A$="しかし@回り込まれてしまった!!":GOSUB *会話:WAIT 99:GOTO 990
1330 *道具2 A$=" ":GOSUB *会話:XD=7:YD=164:LX=19:LY=2:DV=2:A$=""
1340 FOR I=0 TO 2 STEP 2:FOR J=0 TO 1:B$=IT$(J+I)+STR$(TL(J+I)):B$=" "+B$+SP$(9-KLEN(B$)):A$=A$+B$:NEXT:A$=A$+"@":NEXT
1350 GOSUB *文字表示:LX=20:GOSUB *選択:DV=1:IF CO THEN USE=CO:GOTO *戦う ELSE 950
1360 *魔法の翼2 A$=NA$+"は 魔法の翼 を 使った!@しかし 何も おこらなかった!!"
1370 CO=4:D$="魔法の翼":GOSUB *持ってる?:GOSUB *会話:WAIT 99:RETURN
1380 A=PTRIG(2) AND 3:IF A<>0 THEN 1380
1390 A=PTRIG(2) AND 3:IF A=0 THEN 1390 ELSE RETURN
1400 ' ***** スクロール *****
1410 *西 X=(X-1) AND XL:A=X:SX=(SX-8) AND 255:GOSUB 1430:DX=(DX-16) AND 511:RETURN
1420 *東 X=(X+1) AND XL:A=(X+30) AND XL:SX=(SX+8) AND 255:GOSUB 1430:DX=(DX+16) AND 511:RETURN
1430 B=(DY+16) AND 255:FOR I=Y TO Y+15:PUT@A(DX,B)-(DX+15,B+15),M,,,,,(A((I AND YL)*(YL+1)+A+B!) AND 31)*256:B=(B+16) AND 255:NEXT:GOSUB 1470:RETURN
1440 *北 Y=(Y-1) AND YL:A!=Y*(YL+1):SY=(SY-16) AND 255:GOSUB 1460:DY=(DY-16) AND 255:RETURN
1450 *南 Y=(Y+1) AND YL:A!=((Y+14) AND YL)*(YL+1):SY=(SY+16) AND 255:GOSUB 1460:DY=(DY+16) AND 255:RETURN
1460 B=(DX+16) AND 511:FOR I=X TO X+30:PUT@A(B,DY)-(B+15,DY+15),M,,,,,(A(A!+B!+(I AND XL)) AND 31)*256:B=(B+16) AND 511:NEXT:GOSUB 1470:RETURN
1470 *スクロール OUT&H440,17:OUT&H442,SX:OUT&H443,SY:RETURN
1480 ' ***** 絵のデータをGETする *****
1490 *絵 GET@A(0,0)-(15,15),M,G:G=G+256:RETURN
1500 ' ***** 会話をする *****
1510 *話 BU=1:ON AT GOTO *店,*店,*宿屋,*村長1:A$=M$(AT-5+(TW-1)*5):GOSUB *会話
1520 *会話の区切り A=PTRIG(2) AND 3:IF A<>0 THEN *会話の区切り
1530 A=PTRIG(2) AND 3:IF A=0 THEN 1530 ELSE GOTO *CL
1540 ' ***** 魔王登場 *****
1550 *魔王 A$=M$(15):GOSUB *会話:GOSUB *会話の区切り:AT=6:GOTO 900
1560 A$=M$(16):WAIT 300:AB(3)=AB(7):SCREEN 1,1,0:GOSUB *CL:GOSUB *全画面2
1570 GOSUB *会話:WAIT 800:SCREEN 1,1,0:GOSUB *CL:A=0:GOSUB *全画面1:A$=M$(17)
1580 GOSUB *会話:WAIT 999:A$=M$(18):GOSUB *会話:WAIT 999:CLS
1590 SYMBOL (48,56),"THE END",4,8,7:GOTO 1590
1600 ' ***** 村長との会話(SAVE OR LOAD) *****
1610 *村長1 OPEN "R",#1,"A:冒険記録":LF=LOF(1):CLOSE #1
1620 A$="おぉ "+NA$+" よく 戻ってきた。@":B$=STR$(UP(AB(2))-AB(10))
1630 B$="おぬしが 次の レベルになるには@"+B$+" の 経験が 必要じゃ!"
1640 IF AB(2)-30 THEN A$=A$+B$ ELSE A$=A$+"おぬしは もう 十分強くなっておる。"
1650 GOSUB *会話:A$=" 何もしない@ 冒険の記録を読む@ 冒険の記録をする"
1660 XD=72:YD=7:LX=11:LY=3:GOSUB *文字表示:GOSUB *選択
1670 ON CO GOSUB *RT,*読む,*記録:GOSUB *CL:A$="ゆけ "+NA$+"@おぬしの 活躍を "
1680 A$=A$+"期待しておるぞ!!":GOSUB *会話:GOSUB *会話の区切り:RETURN
1690 *記録 KILL "A:冒険記録":OPEN "O",#1,"A:冒険記録"
1700 FOR J=0 TO 11:PRINT #1,AB(J):NEXT:PRINT #1,SEN:FOR J=0 TO 5:PRINT #1,TL(J);TW(J):NEXT:FOR J=0 TO 24:PRINT #1,TR(J):NEXT:PRINT #1,SPACE$(255):CLOSE #1:RETURN
1710 *読む OPEN "I",#1,"A:冒険記録":IF LF=0 THEN CLOSE #1:RETURN
1720 FOR J=0 TO 11:INPUT #1,AB(J):NEXT:INPUT #1,SEN:FOR J=0 TO 5:INPUT #1,TL(J),TW(J):NEXT:FOR J=0 TO 24:INPUT #1,TR(J):NEXT:CLOSE #1:RETURN
1730 *RT RETURN
1740 ' ***** 宿屋 *****
1750 *宿屋 GOSUB *現状:A$="宿屋に ようこそ@一晩"+STR$(8*TW)+"銭です@お泊まりになりますか?"
1760 GOSUB *会話:GOSUB *銭表示:GOSUB *はいいいえ:ON CO GOTO 1780,1770
1770 A$="さようなら@お気を付けて 旅をつづけてください。":GOSUB *会話:GOTO *会話の区切り
1780 A=SEN-8*TW:IF A<0 THEN *貧乏 ELSE A$="ごゆっくり@お休みください。"
1790 GOSUB *会話:SEN=A:GOSUB *銭表示:GOSUB *会話の区切り
1800 SCREEN 1,1,0:AB(3)=AB(7):WAIT 250:GOSUB *現状:SCREEN 1,1,3
1810 A$="おはようございます。@またの お越しを お待ちしています。"
1820 GOSUB *会話:GOTO *会話の区切り
1830 ' ***** 道具店 又は 武器と防具の店 *****
```

★6月下旬ブラックマトリクスの発売日が決定したので即予約。が,店員は予約カード(?)の発売日の欄に8月8日と書いた…な,なぜ!? 確かにBMは発売するけど(笑)。(埼玉県吉川市・**二宮裕志16歳**)……【**影:私にペンキをもう一つ与えてくれ…ヨハネ様を元に戻したい。**】

```
1840 *店 A$="いらっしゃいませ。@なにを お求めですか?":SHOP=0:IF AT-1 THEN SHOP=TW
1850 GOSUB *会話:SALE=0:GOSUB *銭表示:A$=ITA$(SHOP)+" 買わない":XD=7:YD=7
1860 LX=11:LY=5::GOSUB *文字表示:GOSUB *選択:IF CO=0 OR CO=5 THEN 1960
1870 CIT=CO-1:IF SHOP=0 THEN A$=IT$(CIT)+"ですね?":GOSUB *会話:GOTO 1910
1880 WH=INT(CIT/2):A=SHOP*4+CIT:GOSUB *変化:A$="@":GOSUB *会話:SALE=PR(AB(WH))*.
67!
1890 A$=IT$(SHOP*4+CIT)+"ですね?@では 今 装備している"+IT$(AB(WH))
1900 A$=A$+"を@"+STR$(SALE)+"銭で 買い取りましょう。":GOSUB *会話
1910 GOSUB *はいいいえ:IF CO-1 THEN A$="どれを お求めですか?":GOTO 1850
1920 A=SALE+SEN-PR(SHOP*4+CIT):IF A<0 THEN *貧乏
1930 IF SHOP THEN B=SHOP*4+CIT:AB(WH)=B:AB(8+WH)=AB(4+WH)+IT(B):GOTO 1950
1940 TL(CIT)=TL(CIT)+1:IF TL(CIT)=10 THEN TL(CIT)=9:A$=IT$(CIT)+"は もう 持てな
いようですが。@他に 何か ございますか?":GOTO 1850
1950 SEN=A:A$="ありがとうございます。@他にも 何か ございますか?":GOTO 1850
1960 A$="ありがとうございました。":GOSUB *会話:GOTO *会話の区切り
1970 ' ***** 武器や防具を装備するときの 変化を示す *****
1980 *変化 XD=7:YD=7:LX=11:LY=2:A$=AB$(8+WH)+STR$(AB(8+WH))
1990 A$=A$+" から@"+SP$(3)+STR$(AB(4+WH)+IT(A)):GOSUB *文字表示:RETURN
2000 ' ***** 主人公の強さ *****
2010 *強さ GOSUB *CL:XD=63:YD=7:LX=12:LY=3:GOSUB *枠:GOSUB *能力:XD=47:A$=AB0$
2020 GOSUB *文字だけ:GOSUB *会話の区切り:XD=63:LY=9:GOSUB *枠:XD=47:A$=AB1$:GOSU
B *文字だけ:GOTO *会話の区切り
2030 ' ***** 道具を使用するときのモード *****
2040 *道具 A$="":A=0:FOR J=4 TO 5:IF TL(J) THEN A$=A$+" "+IT$(TL(J))+"@":A=A+1
2050 NEXT:XD=183:YD=112:LX=8:IF A THEN LY=A:GOSUB *文字表示
2060 YD=7:LY=4:A$="":FOR J=0 TO 3:A$=A$+" "+IT$(J)+STR$(TL(J))+"@":NEXT
2070 GOSUB *文字表示:GOSUB *選択:ON CO GOTO *薬草,*超回復草,*毒,*魔法の翼:GOSUB
*CL:GOTO *何する
2080 *超回復草 D$="超回復草":GOSUB *持ってる?:IF A THEN 2220 ELSE AB(3)=AB(7):G
OTO 2110
2090 *薬草 D$="薬草":GOSUB *持ってる?:IF A THEN 2220
2100 AB(3)=AB(3)+30+RND(1)*5:IF AB(3)>AB(7) THEN AB(3)=AB(7)
2110 IF USE=0 THEN LINE (0,0)-(319,239),PSET,[0,0,0,1],BF
2120 GOSUB *現状:A$=NA$+"は "+D$+"を 使った。@"+NA$+"の傷が 回復した。":GOTO 2220
2130 *毒 D$="毒消し草":GOSUB *持ってる?:IF A THEN 2220 ELSE AB(11)=0:GOSUB *現
状
2140 A$=NA$+"は "+D$+" を 使った。@"+NA$+"の 体から 毒が 消えた。":GOTO 2220
2150 *魔法の翼 D$="魔法の翼":GOSUB *持ってる?:IF A THEN 2220 ELSE GOSUB *CL3
2160 A=0:A$="":FOR J=1 TO 5:IF TW(J) THEN A$=A$+" "+M$(18+TW(J))+"@":A=A+1
2170 NEXT:A$=" どこへ?@@"+A$:XD=183:YD=7:LX=6:LY=A+2:GOSUB *文字表示:LY=A
2180 YD=YD+48:GOSUB *選択:IF CO=0 THEN TL(3)=TL(3)+1:GOSUB *CL3:GOTO *道具
2190 A=TW(CO)+5:GOSUB *CL:GOTO *全画面1
2200 *持ってる? IF TL(CO-1) THEN A=0:TL(CO-1)=TL(CO-1)-1:RETURN
2210 A$=NA$+"は "+D$+"を@使おうとした が@持っていないことに 気が付いた!!":A=1:RE
TURN
2220 GOSUB *会話:IF USE THEN WAIT 100:GOSUB *CL2:RETURN ELSE GOTO *会話の区切り
2230 ' ***** 現在の主人公の状態 *****
2240 *現状 B$=STR$(AB(3)):C$=STR$(AB(2)):A$=NA$+"@H"+SP$(4-LEN(B$))+B$+"@"
2250 IF AB(11) THEN A$=A$+SP$(2)+"毒" ELSE A$=A$+"L"+SP$(4-LEN(C$))+C$
2260 XD=7:YD=7:LX=6:LY=3:GOSUB *文字表示:RETURN
2270 ' ***** 移動画面中に何をするか選択する *****
2280 *行動選択 XD=7:YD=92:LX=5:LY=2:A$=" 道具@ 強さ":GOSUB *文字表示
2290 GOSUB *選択:RETURN
2300 *何する GOSUB *銭表示:GOSUB *現状:GOSUB *行動選択:ON CO GOTO *道具,*強さ
2310 ' ***** 画面クリア *****
2320 *CL LINE(0,0)-(319,239),PSET,[0,0,0,1],BF
2330 PUT@A(160,128)-(175,143),M,,,,,5120:SCREEN 1,0:RETURN
2340 *CL2 LINE(7,89)-(312,233),PSET,[0,0,0,1],BF:RETURN
2350 *CL3 LINE (183,7)-(312,184),PSET,[0,0,0,1],BF:RETURN
2360 ' ***** 会話や強さなどを表示する *****
2370 *文字表示 GOSUB *枠
2380 *文字だけ A$=AKCNV$(A$):WX=XD+9:WY=YD+9:FOR J=1 TO KLEN(A$)
2390 B$=KMID$(A$,J,1):IF JIS(B$)=&H2177 THEN WX=XD+9:WY=WY+24:NEXT:RETURN
2400 SYMBOL(WX,WY),B$,1,1,IRO:WX=WX+16:NEXT:RETURN
2410 ' ***** 所持金を表示する *****
2420 *銭表示 XD=199:YD=7:LX=7:LY=1:IF SEN>9999 THEN SEN=9999
2430 A$=STR$(SEN):A$="銭"+SP$(5-LEN(A$))+A$:GOSUB *文字表示:RETURN
2440 ' ***** [はい いいえ]を選択 *****
2450 *はいいいえ XD=199:YD=48:LX=7:LY=2:A$=" はい@ いいえ":GOSUB *文字表示
2460 GOSUB *選択:LINE (199,48)-(312,105),PSET,[0,0,0,1],BF:RETURN
2470 ' ***** お金が足りない *****
2480 *貧乏 A$="お金が 足りないようですね。@また お越しください。"
2490 GOSUB *会話:GOTO *会話の区切り
2500 ' ***** 会話を表示する *****
2510 *会話 XD=7:YD=152:LX=19:LY=3:GOSUB *文字表示:RETURN
2520 ' ***** 枠を表示する *****
2530 *枠 IF AB(3)=0 THEN IRO=2 ELSE IF AB(3)<AB(7)*.34! THEN IRO=6 ELSE IRO=7
2540 SCREEN 1,1:LINE (XD,YD)-(XD+LX*16+1,YD+LY*24+9),PSET,IRO,BF,0:RETURN
2550 ' ***** 選択するとき カーソルを表示する *****
2560 *選択 WX=XD+9:WY=YD+9:CX=1:CY=1:CO=1:SYMBOL (WX,WY),"*",1,1,IRO
2570 A=PTRIG(2) AND 3:IF A THEN 2570
2580 A=PAD(2):IF A THEN LINE (WX,WY)-(WX+15,WY+15),PSET,0,BF:GOSUB 2600
2590 A=PTRIG(2) AND 3:IF A=2 THEN  CO=0:RETURN ELSE IF A THEN RETURN ELSE 2580
2600 B=(A=3)*(CX<DV)-(A=7)*(CX>1):WX=WX+B*16*LX/DV:CX=CX+B:CO=CO+B
2610 B=(A=5)*(CY<LY)-(A=1)*(CY>1):WY=WY+B*24:CY=CY+B:CO=CO+B*DV
2620 SYMBOL (WX,WY),"*",1,1,IRO:WAIT 20:RETURN
2630 *能力 AB0$=SP$(4)+NA$+"@":FOR J=0 TO 1:A$=IT$(AB(J)):AB0$=AB0$+SP$(5-KLEN(A
B$(J)))+AB$(J)+":"+SP$(6-KLEN(A$))+A$+"@":NEXT
2640 AB1$="":FOR J=2 TO 10:A$=STR$(AB(J)):AB1$=AB1$+SP$(5-KLEN(AB$(J)))+AB$(J)+"
:"+SP$(6-KLEN(A$))+A$+"@":NEXT:RETURN
2650 ' ***** 画面全体を表示する *****
2660 *全画面1 SCREEN 1,0,0:B!=FI(A)*65536:MO=MO(A):XL=XL(A):YL=YL(A):MX=MX(A):M
Y=MY(A):TW=A:IF A>5 THEN 2700 ELSE IF A=0 THEN 2690 ELSE I=1
2670 IF A=TW(I) OR TW(I)=0 THEN TW(I)=A:GOTO 2690 ELSE IF A>TW(I) THEN I=I+1:GOT
O 2670
2680 FOR J=5 TO I+1 STEP -1:TW(J)=TW(J-1):NEXT:TW(I)=A
2690 ON A+1 GOSUB *町1,*町1,*町2,*町3,*ダンジョン1,*ダンジョン2
2700 *全画面2 X=MX-10:Y=MY-8:DX=496:DY=240:B=0:FOR I=Y TO Y+15:P!=(I AND YL)*(Y
L+1):A=0:FOR J=X TO X+31
2710 PUT@A(A,B)-(A+15,B+15),M,,,,,(A(P!+B!+(J AND XL)) AND 31)*256:A=A+16:NEXT
2720 B=B+16:NEXT:SX=0:SY=0:GOSUB 1470:GOSUB *毒受けた?:SCREEN 1,0,3:RETURN
2730 *町1 RESTORE 3580:LINE (0,0)-(129,129),PSET,,BF,B$(0,0):LINE(2,2)-(65,65),
PSET,[0,0,64],B
2740 LINE(32,2)-(36,65),PSET,[0,0,112],BF:LINE(2,42)-(65,45),PSET,[0,0,112],BF
2750 GOSUB *家:GOSUB *配置:CIRCLE (51,23),5,[0,0,16,1],,,,F,,B$(1,0)
2760 LINE (1,1)-(66,66),OR,[96,0,0],B:GET@A(1,1)-(128,128),A,65536:RETURN
2770 *町3 RESTORE 3620:LINE (0,0)-(129,129),PSET,,BF,B$(0,0):LINE(1,11)-(128,41
),PSET,[0,0,32,1],BF,B$(2,0):LINE (2,42)-(79,80),PSET,,BF,B$(4,0)
2780 LINE(80,1)-(110,128),PSET,[0,0,32,1],BF,B$(2,0):LINE(2,42)-(79,128),PSET,[0
,0,136,1],B
2790 LINE (2,80)-(78,84),PSET,[0,0,112],BF:LINE (2,100)-(78,104),PSET,[0,0,112],
BF
2800 LINE (58,42)-(79,61),PSET,[0,0,136,1],BF,[0,0,120]:LINE(62,42)-(79,55),PSET
,[0,0,32,1],BF,B$(2,0):LINE(69,56)-(71,99),PSET,[0,0,112],BF
2810 CIRCLE (50,115),8,[0,0,64],,,,F:LINE (10,110)-(35,120),PSET,[0,0,136,1],BF,
B$(1,0)
2820 GOSUB *家:GOSUB *配置:LINE (1,31)-(90,128),OR,[128,0,0],B:GET@A(1,1)-(128,1
28),A,65536:RETURN
2830 *町2 RESTORE 3660:LINE (0,0)-(129,129),PSET,,BF,B$(0,0):LINE (1,51)-(50,12
6),PSET,[0,0,64],BF,B$(4,0):CONNECT (1,126)-(1,51)-(50,51)-(50,126),[0,0,136,1]
2840 CIRCLE (26,26),10,[0,0,16,1],,,,F:LINE(26,27)-(26,35),PSET,[0,0,120]
2850 CIRCLE (20,70),10,0,,,,F:CIRCLE (15,115),5,0,,,,F
2860 GOSUB *家:GOSUB *配置:LINE (1,15)-(52,128),OR,[112,0,0],B:GET@A(1,1)-(128,1
28),A,65536:RETURN
2870 *ダンジョン1 RESTORE 3700:GOSUB 2890:LINE (42,127)-(50,127),PSET,[144,32,1
12]:GOTO 2900
2880 *ダンジョン2 RESTORE 3730:GOSUB 2890:LINE (0,61)-(0,69),PSET,[160,40,112]:
LINE(47,122)-(49,125),PSET,[0,0,120],BF:GOTO 2900
2890 LINE (0,0)-(127,127),PSET,[0,0,136,1],BF:LINE (0,10)-(51,127),PSET,[0,0,136
,1],BF,B$(0,A):RETURN
2900 READ A$:FOR I=1 TO LEN(A$) STEP 4:FOR J=0 TO 3:B(J)=VAL("&H"+MID$(A$,J+I,1)
)*10:NEXT
2910 LINE (B(0)+1,B(1))-(B(2)+1,B(3)),PSET,[0,0,136,1]:NEXT:GOSUB *配置
2920 GET@A(0,0)-(127,127),A,65536:RETURN
2930 *家 READ HE:FOR J=1 TO HE:READ X,Y,A,B:LINE(X,Y)-(X+8,Y+8),PSET,[0,0,136,1]
,B
2940 LINE(X+1,Y+1)-(X+7,Y+7),PSET,[0,0,120],BF:PSET(X+4,Y+8),[0,B*8,A*8]:NEXT:RE
TURN
2950 *配置 READ HE:FOR J=1 TO HE:READ X,Y,A,B:PSET(X,Y),[(B AND 32)/4,(B AND 31)
*8,A*8]:NEXT:RETURN
2960 DX=496:DY=240:B=0:FOR I=Y TO Y+15:P!=(I AND YL)*(YL+1):A=0:FOR J=X TO X+31
2970 PUT@A(A,B)-(A+15,B+15),M,,,,,(A(P!+B!+(J AND XL)) AND 63)*256:A=A+16:NEXT
```


★先月は風邪で寝込んでしまったの,ごめんね。(鹿児島県薩摩郡・たろべえ?歳)……【影:私も先月,体調を崩して休んでしまった。編:不規則な生活をしてるからですよ。影:昔はもっと丈夫だったのだが……はっ!もしかして年?!…いや,Dr.じゃあるまいし…。】

```
2980 B=B+16:NEXT:SX=0:SY=0:GOSUB 1470:SCREEN 1,0,3:RETURN
2990 ' ＊＊＊＊＊  レベルアップに必要なデータ  ＊＊＊＊＊
3000 DATA 3,11,24,48,80,150,250,390,575,795,1070,1400,1790,2250,2790,3600,4600,6
000,7400,9000,11000,13000,15000,17000,19000,21000,23500,26500,30000,31000
3010 ' ＊＊＊＊＊  宝箱の中身  ＊＊＊＊＊
3020 DATA 2000,11,0,0,3,17,21,5,3,0,1,8,500,14,0,19,1000,0,0,22,20,1,23,12,49
3030 ' ＊＊＊＊＊  敵の能力  ＊＊＊＊＊
3040 DATA 8,9,3,1,3,3,0,1,15,22,12,7,16,12,1,3,20,33,22,18,23,28,5,4,30,43,26,28
,26,70,7,4
3050 DATA 10,15,8,3,11,5,1,2,37,54,34,80,31,130,10,6,600,93,40,2000,999,9999,0,4
3060 ' ＊＊＊＊＊  主人公の初期能力  ＊＊＊＊＊
3070 DATA 武器,16,防具,18,レベル,1,HP,20,力,5,身の守り,1,すばやさ,7,最大HP,20,攻
撃力,6,守備力,1,EXP,0
3080 ' ＊＊＊＊＊  会話  又は  村などの名前  又は  敵の名前  ＊＊＊＊＊
3090 DATA 西ね魔物の づこゎぃ@ぽす@北西ね洞窟て 経験#っみで良ぃ。
3100 DATA 北西ね洞窟の@魔物ね巣で 呼はるりぺと@魔物てぅしもぅしも ざづりゎ。
3110 DATA 扉の 鍵かどぃで 開がぽずを。,げをなだの *!
3120 DATA 守らね札# 持ぢづぃるは@魔物ね毒攻撃#@受ぐなぎぎどりぜぅた。
3130 DATA ポリダドね町な ょぅげぜ!!
3140 DATA げね町#出づ 東な行が 海岸線沿ぃな@南な進みで 大がど町かぁらぽじょ。
3150 DATA 魔物ね巣なの めぅ ぃがぽざぞお?@ぁぜげなの 役立っｱｲﾂﾞﾐか@ぁりぜぅてじ
ょ。
3160 DATA 俺の 最強ね武器# 探ざづぃり。@げね町な ぁりで 聞ぃぞか@とげ#探ざづめ ま
っおよぬー。
3170 DATA 最強ね鎧の とげおね洞窟な@ぬみぢづぃりよざぃてじょ。
3180 DATA 港町ﾒﾅｵな ょぅげぜ!!,魔王ね住み洞窟の@げね町ょら 北西てじ。
3190 DATA 魔物とめな 船のじへづ沈むよる@今の げね港め 寂ざぃめねてじ。@ﾃﾞﾍﾟﾍﾟ
3200 DATA げね町ね武器ゃ防具の 少ざ値か張りか@強力ど物はおらてじ。てめ げね世なの
@ごよな強ぃ物め 有りぜぅてじょ。
3210 DATA どなめどぃ 町てじか@ゅぢぎらざづぃぢづ ぎたごぃぬ。
3220 DATA げね ｱｦﾄﾙ様な 歯向おぅ愚お者ょ@我な逆よぅで とぅどりお@ぜね身#めぢづ知
りかょぃ。
3230 DATA はぢ はおど がごぽこでがな@げぢ げね ｱｦﾄﾙ様かゃよるりどと@くう....
3240 DATA ぉにざね 勇気ぁり戦ぃなょら@世界な 再ひ 平和か戻ぢづがぞ。
3250 DATA ぁらかでぅ *@長旅 ごそ 疲るぞてぁれぅ@ゅぢぎら 休みかょぃ。
3260 DATA ﾏﾗｬﾄﾞ,ﾎﾟﾘﾀﾞﾄﾞ,ﾒﾅｵ,魔物ね巣,死ね洞窟,ぶなゆぶなゆ,ｺﾞﾖﾎﾟｦﾀｰ,人食ぃ蝶
3270 DATA 陸ｷﾞﾖｹ,ｶｲｹﾞｯ剣士,地獄ねｱﾗ,ｱｦﾄﾙ
3280 '  ＊＊＊＊  道具や武器などの  名前や  能力や  値段など  ＊＊＊＊＊
3290 DATA 薬草,0,10,超回復草,1,30,毒消し草,2,8,魔法の翼,3,20
3300 DATA 木刀,3,30,青銅の剣,6,130,革の服,2,30,木の鎧,4,120
3310 DATA 鉄の槍,9,230,鋼の剣,12,800,鉄の鎧,7,250,甲冑,12,1000
3320 DATA 名剣武蔵,16,2500,真魔神剣,25,5000,宝石の鎧,15,3400,覇王の鎧,25,8000
3330 DATA 竹刀,1,10,勇者の剣,45,5,布の服,0,10,勇者の鎧,33,7
3340 DATA 不思議な鍵,2,9,光の剣,30,5000,守りの札,8,9,悪魔の衣,17,1400
3350 '歩けるか?
3360 DATA 0,1,1,0,0,1,4,200,0,5,232,232,1,0,200
3370 ' ＊＊＊＊＊  キャラクターや  マップのパーツの  データ  ＊＊＊＊＊
3380 DATA 29568,FFFFFFFFC003DFFBDFFBDFFBDFFBC003FFFFFFFF0000FFFFFFFF81FE007E007
3390 DATA 544,F7F7F7F7F7F7F7F70000FDFDFDFDFDFDFDFDFD0000F7F7F7F7F7F7F7F70000
3400 DATA 32756,DBDBDBDBDBDBD81BDF7BDE7BFDBFFDBF0000FDBFBDBDCE73F7EFBBDDBA5DFFFF
3410 DATA 10099,06E01EF83EFC3EFC7EFE7EFE7EFEFEFFF6DFF6DFF6DFFEFFFEFFFEFFFEFFFEFF
3420 DATA 32767,088909C90FF902A103E101C10EB90FF91F7D314733E337F0036003600F780F78
3430 DATA 13000,038007C00AA017D01D7017D0139005401FF016D023882FE83FF81FF81FF01FF0
3440 DATA 4000,03E006F005100BE80EB807F003600DD80E381BEC7AAF636303E003600F780F78
3450 DATA 7000,0080008001C003E007F00FF80FF81DDC1DDC1FFC0E380DD807F000000000000
3460 DATA 992,038007C01EE07C60F860D8E0F1C073C02380070007010701078107C303FF01FE
3470 DATA 32736,10108822C446E28E729C97D25554755C5554339812901FF01AB00AA0FD7EF01E
3480 DATA 32767,03E00FF83ACC36F46EF66EF6EEF7EEF7FFFF25544D54514AA249A2452224242
2
3490 DATA 32767,080908090FF905D11FFD155513E512A513E5008103E105DF0481194100801F7C
3500 DATA 31744,7C1F0220022001400140 1FFC1364136413E41FFC01C07EBF56B5536551C55005
3510 DATA 32737,3C3C0E70C18397E98BD18DB187E1F18F1E780A507DBEC5AB87E19DB998191818
3520 ' ＊＊＊＊＊  洞窟や村などの位置  ＊＊＊＊＊
3530 DATA 110,210,2061,75,100,4141,139,173,6221,81,151,8204,98,109,10348
3540 ' ＊＊＊＊＊  町や洞窟に出入りする時使うデータ  ＊＊＊＊＊
3550 DATA 127,127,50,11,0,1,127,127,33,64,0,1,127,127,25,125,0,1,127,127,1,81,0,
1,63,127,46,126,1,1,63,127,1,65,1,1
3560 DATA 255,255,110,211,1,0,255,255,75,101,1,0,255,255,139,174,1,0,255,255,81,
152,1,0,255,255,98,110,1,0
3570 ' ＊＊＊＊＊  町1の  データ  ＊＊＊＊＊
3580 DATA 7,12,33,16,1,22,33,16,2,52,33,16,3,47,7,0,0,12,10,19,16,42,52,0,0,52
3590 DATA 52,0,0,14,16,40,22,0,26,40,21,0,56,40,22,0,51,11,22,4,10,55,22,5,46,55
```

```
3600 DATA 21,6,18,19,21,7,19,44,22,8,30,58,22,9,15,14,18,32,17,14,18,33,54,54,18
,34,56,54,18,35,58,54,18,36
3610 ' ＊＊＊＊＊  町3のデータ  ＊＊＊＊＊
3620 DATA 7,10,50,0,0,20,71,16,1,29,71,16,2,38,71,16,3,40,91,0,0,57,91,19,16,46
3630 DATA 111,0,0,13,24,78,21,0,33,78,22,0,42,78,21,0,2,84,22,5,2,80,22,5,61,50
3640 DATA 22,7,24,92,21,6,70,115,22,8,14,54,21,9,11,51,18,32,42,95,18,33,46,95,1
8,34,61,95,18,35
3650 '  ＊＊＊＊＊  町2のデータ  ＊＊＊＊＊
3660 DATA 5,41,61,16,1,16,66,16,2,31,90,16,3,11,90,19,16,41,110,0,0,13,45,68,21
3670 DATA 0,20,73,22,0,35,97,21,0,30,120,22,5,15,115,21,6,25,94,22,7,6,56,20,8,4
9
3680 DATA 52,22,9,26,36,19,16,26,26,18,32,15,94,18,33,43,113,18,34,47,113,18,35
3690 ' ＊＊＊＊＊  ダンジョン1のデータ  ＊＊＊＊＊
3700 DATA 111616062126263636314146572727 2B2B3B3B383848484B0A1A1A1C1C4C,6,1
3710 DATA 50,18,32,1,11,18,33,11,11,19,16,5,101,18,34,26,109,18,35,50,11,18,36
3720 ' ＊＊＊＊＊  ダンジョン2のデータ  ＊＊＊＊＊
3730 DATA 0151515D421212161626262323333336365643461757181D5828282A2A4A39591B4B2C
5C
3740 DATA 5,16,59,18,32,26,31,18,33,46,59,18,34,50,85,18,35,48,123,29,36
```

評…睡眠をへらせばどーにかなるっ！(影)

by　夏夕樹

評…剣は必需品だぞ！(たぶん)(影)

by　梅井一也

評…ごめん！こっちに載せちゃった(つぐ美)

by　MAYO

評…これから崎もよろしくね(つぐ美)

by　貴神美織

評…あの…ちょっと怖…(編)

by　パール・マメ

評…アイレストさん。悪役…ですか？(編)

by　極悪魔人みどひ

評…こわいメンバーそろってますね(編)

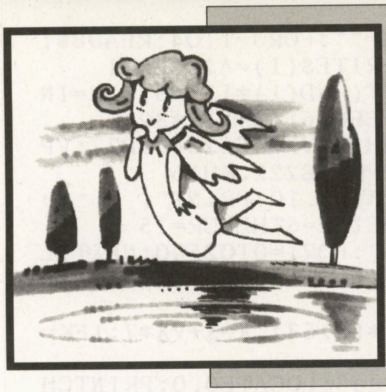
by　いんど猫

評…私はできないわ…ムズかしくて(つぐ美)

by　片波雷

★自分のが載っているのを見て，1人にやにやする今日このごろ…。(茨城県北茨城市・**暇人π面相15歳**)……【**影**：まぁ，みんなそんなもんだろう。私なんか出来上がったこのコーナーの完成度の高さにいつも惚れ惚れして…。**編**：誤字見つけましたが。**影**：何か言った？】

MSX/2/2+/TurboR用



好物の実を敵を避けて取っていこう

もう やっ！

桐岡　昭広（26歳）

すとーりぃー

虹の森に住んでいる妖精の女の子シロリィーは，今日もげんきいっぱい森の中を飛んでいました。すると，そよかぜ池の上に，シロリィーの大好きな甘くておいしいペッコリィーの実が一つあります。不思議なことに，シロリィーがこの実を取ると，また別のところに現れました。シロリィーがびっくりしていると，今度はいきなりおばけガエルのゲッコが降ってきたのでさあたいへん！　シロリィーはペッコリィーの実をたくさん取ることができるかなっ？

遊びかた

妖精のシロリィーをカーソル・キーで左右上に動かして（下は上を離せば動きます），上からどんどこやってくる，おばけガエルのゲッコをよけながらペッコリィーの実をたくさん取ってください。一定の時間になるとゲッコの数がだんだん増えてくるので，なるべく早くペッコリィーの実を取りましょう。シロリィーがゲッコに当たるとプッシュされて下に落ちていきます。画面下の池に落ちると「もう　やっ！」といってゲーム・オーバーです。リプレイはいつものスペース・キーです。

ゲッコの当たり判定は下のところだけで，上と左右はさわっても大丈夫です。あと，ペッコリィーの実がシロリィーのところから下にあるときは，ゲッコにプッシュしてもらって取りに行くと早く取れます。

おまけっ！

ゲーム・スタートのときに，スタート・メッセージが出る前からスクロールするまでカーソル・キーの上を押しているとクロリィーで遊べます（シロリィーで遊ぶときは下を押してねっ！）。

★参考にした作品

ティンクルスタースプライツ（ADK）

《第１表》変数表

X,Y	シロリィーの座標
AX	ゲッコの座標
F,N	ペッコリィーの実の座標
AN	シロリィーのアニメ用
CU	シロリィーのアニメカウンタ
CR	シロリィーの色
CL	当たり判定
T	ゲッコを出すカウンタ
P	レベルアップカウンタ
SC	スコア
HI	ハイスコア

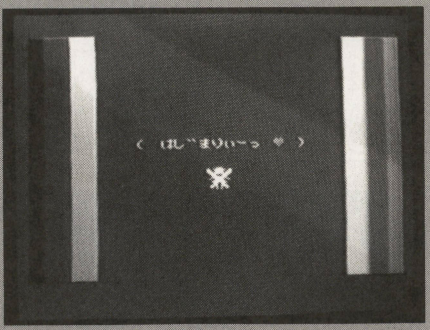
CHECKER FLAG

編：画面がカラフルですね。

Dr.D：最近のゲームは，ぱっとしたのが少ないからのぉ。

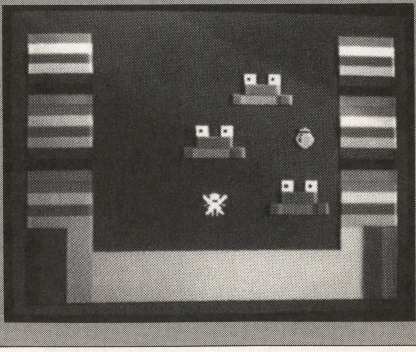
影：ワンキー・ゲームのアレンジっぽい感じだけど，結構難しいなぁ。敵の出方によってはどうしようもならない場面もある。

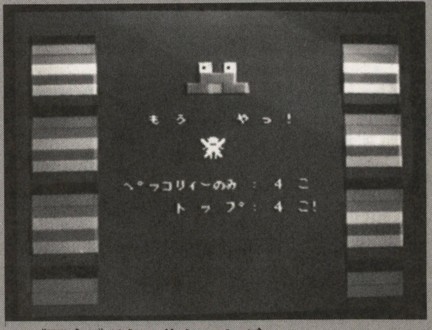
Dr.D：ゲッコの幅が広いことと，キー反応の甘さが原因じゃな。特にキー反応はゲーム性に大きく影響してくるので，もっと改善してほしい。リストが短いのはGOODじゃ。



▲《写真1》好物の実をいくつ取れるかな？

▼《写真2》ゲッコをよけながら実を取っていく。下に移動するときはゲッコに押してもらうと楽



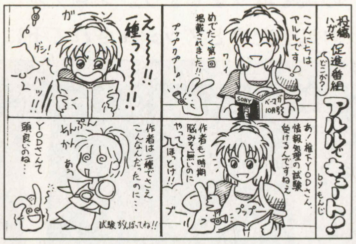


▲《写真3》池に落ちるとゲーム・オーバー

★9月のある日，とある書店に行くと，本誌8月号がいまだに本棚にあった。これは…。（三重県亀山市・ten-cho14歳）……【影：こ・これは…？ん～密かにバックナンバーを揃えている！…とか？　あ，でも聞いたことないなそんなの。なんなんだ一体…。？？？】

『もう　いやっ！』のプログラム・リスト

```
10 '●●● もう やっ! 1998.8.21 by くるくるちょびーん! AKIHIRO KIRIOKA ●●●
20 '●●● しょきせってい ●●●
30 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:HI=0:CR=15:RESTORE270:FORI=0TO2:A$="":FORJ=1TO4:READB$:
FORK=1TO8:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,K*2-1,2))):NEXTK,J:SPRITE$(I)=A$:NEXTI
40 KEYOFF:WIDTH30:COLOR15,4,4:X=116:Y=100:R=RND(-TIME):F=INT(RND(1)*133+53):N=IN
T(RND(1)*105+41):AN=0:CU=0:T=0:P=0:MV=4:SC=0:DEFFND(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
50 VPOKE8200,&H66:VPOKE8201,&H88:VPOKE8202,&HAA:VPOKE8203,&H22:VPOKE8204,&H77:VP
OKE8205,&H55:VPOKE8206,&HDD:VPOKE8208,&HD4:VPOKE8212,&H1F:VPOKE8222,&H16
60 FORI=0TO22:LOCATE0,I:PRINT"AHHPP"SPC(20)"aaXXp":NEXT:LOCATE8,10:PRINT"( はじまり
ぃーっ ♥ )":PUTSPRITE0,(X,Y),CR,AN:K=STICK(0):IFK=1THENCR=1ELSEIFK=5THENCR=15
70 PLAY"V12O4S1M7000G7R12L16CCC4","V12O7S1M7000G7R12L16CCC4":FORI=0TO2500:NEXT:L
OCATE8,10:PRINTSPACE$(15):ONINTERVAL=80GOSUB310:INTERVALON
80 '●●● めいん ●●●
90 PUTSPRITE0,(X,Y),CR,AN:K=STICK(0):VX=(K=3)*(X<186)-(K=7)*(X>53):X=X+VX*7:IFK=
1ANDY>45THENY=Y-5ELSEY=Y+6
100 PUTSPRITE2,(F,N),10:LOCATE5,19:PRINT"aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa":LOCATE0,0:PRINTCH
R$(27)+"L":GOSUB170:CU=CU+1:IFCU=1THENAN=1ELSEIFCU=2THENAN=0:CU=0
110 T=T+1:IFT>MVTHENAX=INT(RND(1)*16+5):LOCATEAX,1:PRINT" ・ ・ ":LOCATEAX,2:PRINT
" XXX ":LOCATEAX,3:PRINT"XpppX":T=0
120 IFABS(X-F)<8ANDABS(Y-N)<8THENPLAY"V15O4L32CDF","V15O7L32CDF":F=INT(RND(1)*13
3+53):N=INT(RND(1)*105+41):SC=SC+1
130 P=P+1:IF(PMOD140)=0THENMV=MV-1:INTERVALOFF:PLAY"V12O4S1M7000L21C4EDEDG4","V1
2O7S1M7000L21C4EDEDG4":INTERVALON
140 CL=FND(X/8+1,Y/8):IFCL<>32THENY=Y+14ELSEIFCL=244THENINTERVALOFF:GOTO220
150 IFY>153THENINTERVALOFF:GOTO220ELSEGOTO90
160 '●●● にじ ( はいけい ) ●●●
170 RE=RE+1:IFRE=1THENLOCATE0,0:PRINT"AAAAA"SPC(20)"AAAAA"ELSEIFRE=2THENLOCATE0,
0:PRINT"HHHHH"SPC(20)"HHHHH"ELSEIFRE=3THENLOCATE0,0:PRINT"PPPPP"SPC(20)"PPPPP"
180 IFRE=4THENLOCATE0,0:PRINT"XXXXX"SPC(20)"XXXXX"ELSEIFRE=5THENLOCATE0,0:PRINT"
aaaaa"SPC(20)"aaaaa"ELSEIFRE=6THENLOCATE0,0:PRINT"hhhhh"SPC(20)"hhhhh"
190 IFRE=7THENLOCATE0,0:PRINT"ppppp"SPC(20)"ppppp":RE=0
200 RETURN
210 '●●● もう やっ! ( げーむ おーばー ) ●●●
220 COLOR15,4,4:PUTSPRITE2,(0,212),0:VPOKE8200,&H66:VPOKE8201,&H88:VPOKE8202,&HA
A:VPOKE8203,&H22:VPOKE8204,&H77:VPOKE8205,&H55:VPOKE8206,&HDD:VPOKE8212,&H1F
230 FORI=0TO23:LOCATE5,I:PRINTSPACE$(20);:NEXT:PLAY"V12O5S1M7000L16EC","V15O7S1M
7000L16EC":LOCATE9,8:PRINT"も う":PUTSPRITE0,(112,80),CR,0
240 FORI=0TO500:NEXT:LOCATE16,8:PRINT"や っ !":PLAY"V12O5S1M7000G32","V15O7S1M7000
G32":LOCATE12,3:PRINT" ・ ・ ":LOCATE12,4:PRINT" XXX ":LOCATE12,5:PRINT"XXpXX":IFH
I<SCTHENHI=SC
250 LOCATE7,14:PRINT"ぺっコリィーのみ :"SC"こ":LOCATE11,16:PRINT"ト ッ プ:"HI"こ!":IFSTRIG(
0)=0THEN250ELSECLS:PUTSPRITE0,(0,212),0:FORI=0TO1500:NEXT:GOTO40
260 '●●● すぷらいと でーたー ●●●
270 DATA03CFE7F77F3C1F1F,670F1F0E1E3A3202,C0F3E7EFFE3CF8F8,E6F0F870785C4C40
280 DATA3B3F3F1F1F0E0F17,670F1F0E0E1E1A02,DCFCFCFCF878F0E8,E6F0F87070785840
290 DATA01070F000F1B173F,3737371F1F0F0703,80E0F000F0F8F8FC,FCFCFCF8F8F0E0C0
300 '●●● ゲッコ の なきごえ ●●●
310 INTERVALOFF:PLAY"V15O4S1M900L32CF","V15O7S1M900L32CF":INTERVALON:RETURN
```



by もんじ

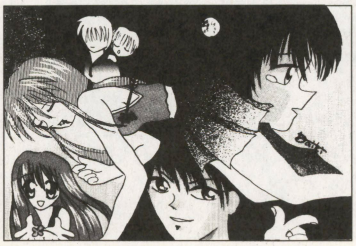
評…〆切にまにあいましたよ(影)

by 特異点

評…ベ…別人みたい…(苦笑)(つぐ美)

by 本名吉野

評…ハガキ集めも大変だしね(影)



by 大樹

評…ストーリーが気になる…(影)

by 邪道坊や

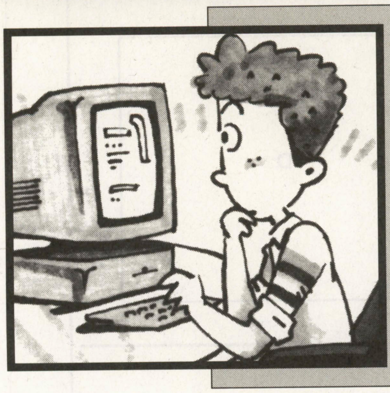
評…い…一体何を想像して…(影)

by 野沢プロト

評…さっそくアクセスして…と(影)

★先日，この世界には影さんと同じ顔の人が3万人いる，とうちのネコがドイツ語で言ってましたが本当ですか。(千葉県君津市・しるばい20歳)……【**影**：私のようなすばらしく容姿端麗な人間がそんなにいるのか。…まぁ，いいことじゃないか。OK，OK。**つぐ美**：どこが…。】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用



多機能パターン・エディタ

CAT2（キャット・ツー）

波矢川星夢(22歳)

お久しぶりです

何年ぶりの投稿でしょうか。知ってる方お久しぶりです。知らない方はじめまして。ベーマガ歴も12年目に突入しようとしています。早いものですね。

内　容

本プログラム(以下CAT2)は，PC-8801のN88-BASIC(V2mode)上で動作する32＊16単位でのグラフィック・データを作成・編集するためのソフトウエアです。作成されたデータは，BASICやアセンブラ上で使用することができます。

7年ほど前に私が作ったプログラム「CAT」を大幅にバージョン・アップしたものです。ちなみにCATはボツった記憶があります。

プログラムの入力方法など

CAT2は2本のジェネレータと1本のメインプログラムから成り立っています。

ジェネレータはメインプログラム上で必要なマシン語を定義するための**リスト2**，そして，CAT2で作成されたキャラクター・データ（マシン語ファイル）を，BASIC上で使える形式に変換するための**リスト3**です。

まずマシン語ジェネレータ**リスト2**を打ち込みます。セーブ後実行するとドライブ1のディスクに「CAT2.bin」というマシン語ファイルが作成されます。以後このプログラムは実行の必要はありません。なお，エラーがあった場合，警告が出ますのでチェックしてください。

つぎに，メインプログラム(**リスト1**)，データジェネレータ(**リスト3**)を打ち込みます。こちらも打ち込み終わったら各々セーブしてください。

起動方法

ドライブ1に「CAT2.bin」がセーブされているディスクをセットした状態で，**リスト1**を実行してください。

使いかた

画面構成は**第1図**のようになっています。シンプル・イズ・ベストということでやたらと殺風景です。

基本的に，拡大エリアでドット画を描いていきます。描いたものの実物大がエディットエリアに表示されます。

描き上がったらストアエリアへストアしていきます。ストアできる最大数は60個ですが，セーブできる最大数は40個までとなっています(後述するRAMドライブの容量のため)。

エディットエリアとストアエリアを行き来しながらキャラクターを作成していくわけです。

基本操作方法

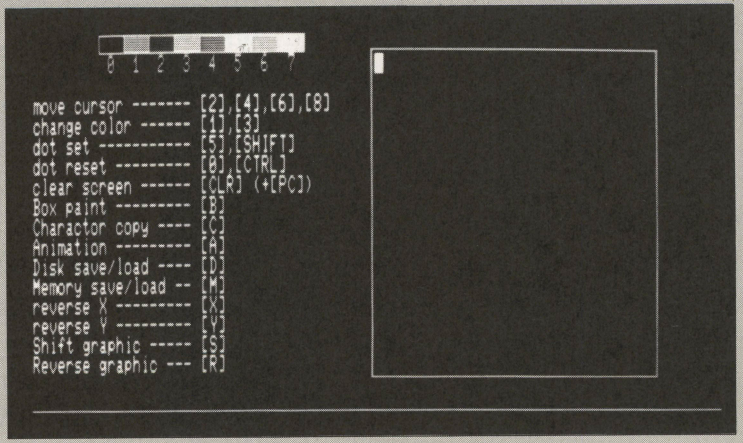
拡大エリアで点滅している四角がカーソルです。テンキーの[2][4][6][8]で上下左右に動きます。[1][3]でドットの色を選択し，[5]または[SHIFT]キーでドットを置きます。[0]または[CTRL]キーでドットが消えます。

[CLR]キーを押すと，拡大エリアとエディットエリアが全消去されます。このとき，[PC]キー(後期PC88にしかありません）と[CLR]キーを同時に押すと，ストアエリアも全消去されます。

「B」を押すと，現在選択されている色で拡大エリア，エディットエリアが塗りつぶされます。

①キャラクターコピー

[C]を押すことによってコピーモードへ移行します。[ESC]キーでキャンセルで



◀《写真1》デザインはシンプルだが多機能で使いやすいパターン・エディタ

★先月号P122の方へ。ファミコンで断然おすすめなのは『SPYvsSPY』と『シティコネクション』。今遊んでも十分楽しめる名作です！(兵庫県伊丹市・**リーチー発20歳**)……【**影**：お待たせしました。あなたがススメる懐かしのFCゲームのコーナーです。今月は兵庫県伊丹…。】

きます。

エディットエリアとストアエリアまたはストアエリア同士のコピーを行ないます。

エディットエリアまたはストアエリア内にカーソルが現れます。テンキーの[5]でエディットエリアとストアエリアが切り替わり，[2][4][6][8]で上下左右に移動できます。

コピー元のキャラクター上でスペース・キーを押し，コピー先まで移動し，もう一度スペース・キーを押すとコピーされます。

②アニメーション

[A]を押すことによってアニメーションモードへ移行します。[ESC]キーでキャンセルできます。

ストアエリア内のキャラクターを使用してアニメーションを行ないます。

ストアエリア内にカーソルが現れますので，テンキーで操作してください。

スペース・キーを押すと，そのキャラクターがバッファに登録されます。[ROLL DOWN]キーで登録の取り消し，[ROLL UP]キーで登録のやり直しができます。現在登録されているキャラクターが何番目のものか黄色の数字で表示されます。0～127の計128個まで登録できます。この登録順にアニメーションされるようになっています。

すべてのバッファをクリアするには[CLR]キーを押してください。登録が終わったらリターン・キーを押してください。エディットエリアでアニメーションが開始されます。このとき，テンキーの[4]でスピードが速く，[6]で遅くなります。[CAPS]キーをロックしておくと拡大エリアでアニメーションを見ることができます。

[ESC]キーで終了できます。

③ディスクのセーブ／ロード

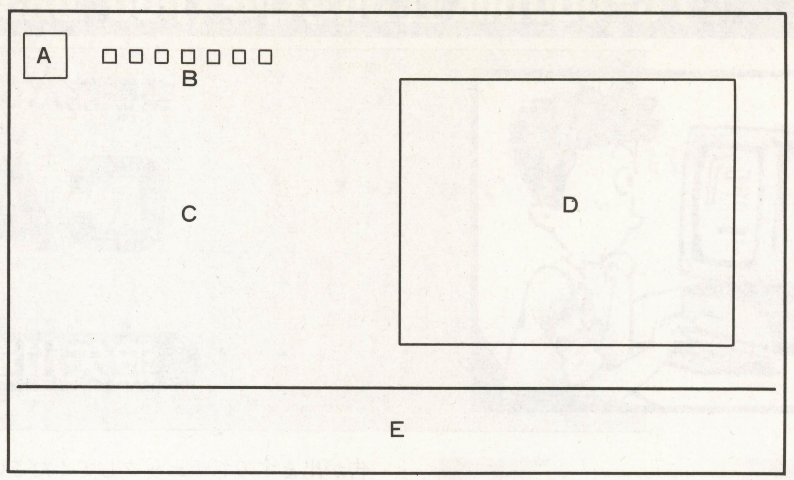
[D]を押すことによってディスク・アクセスモードへ移行します。[ESC]キーでキャンセルできます。

フロッピーディスクへのデータの保存，読み込みを行ないます。

[Save]か[Load]かをテンキーで選択しリターン・キーで決定します。

セーブ：ストアエリアにカーソルが現れますので，テンキーでセーブしたいキャラクターを選んで，スペース・キーで登録してください。40個まで登録できます。登録が終わったらリターン・キーを押します。するとファイル名を聞いてきますので，拡張子を省略した6文字で入力してリターン・キーを押してください。何も入力せずにリターン・キーを押すと，キャンセルと見なされます。

ロード：ファイル名を聞いてきますので，拡張子を省略した6文字で入力してリターン・キーを押してください。何も入力せずにリターン・キーを押すとキャンセルと見なされます。データは，後述するRAMドライブにロードされますのでこの段階では画面には現れません（**第1表**参照）。



A：エディットエリア
B：カラー選択バー
C：コマンド一覧
D：拡大エリア
E：ストアエリア

《第1図》画面構成

《第1表》RAMドライブの概念

セーブ	エディットエリア←→ストアエリア→フロッピーディスク
ロード	エディットエリア←→ストアエリア←→RAMドライブ←フロッピーディスク

☆ディスクからのロード時は必ずRAMドライブへの読み込みになる

④RAMドライブのセーブ／ロード

[M]を押すことによってRAMドライブ・アクセスモードへ移行します。[ESC]キーでキャンセルできます。

RAMドライブへのデータの保存読み込みを行ないます。[Save]か[Load]かをテンキーで選択し，リターン・キーで決定します。

セーブ：現在，ストアエリアに表示されているキャラクターのうち，上2段をRAMドライブへ保存します。

ロード：現在，RAMドライブ内にあるデータをストアエリアへ表示します。なおRAMの初期化は行なっていないので，電源投入直後，ロードを行なうと予期せぬグラフィックが表示されます（実質上問題ありません）。

RAMドライブ内のデータは，リセットするか電源を切らないかぎり消えることはありません。ディスクよりも数倍アクセスが速いので，こまめなバックアップに向いています。

⑤シフトグラフィック

[S]を押すことによってシフトグラフィックモードへ移行します。[ESC]キーでキャンセルできます。

エディットエリア／拡大エリア内のグラフィックを1ドット単位でシフトします。

テンキーで上下左右にそれぞれ1ドットずつグラフィックが移動します。画面の外に出てしまったグラフィックは復活できませんので注意が必要です。

[ESC]キーを押すと終了します。

⑥X，Y軸反転，ネガポジ反転

[X]を押すとエディットエリア／拡大エ

★USBってウルトラ・スーパー・便利のことですか？（千葉市・佐藤雄一15歳）……【**影**：うん，そう。よく知ってるじゃん。**Dr.D**：あながち，間違ってるとは言えんかもな（苦笑）**影**：だって便利じゃん。ちなみにUSAはウルトラ・スーパー・アメリカの略だな。**つぐ美**：ブー！】

《リスト1》『CAT2』のメイン・プログラム・リスト

```
10 '
20 '
30 '
40 '
50 '
60 '
70 '              the - Charactor - Animation - Tool   Ver 2.0
80 '                  (c)1992   Presented by  HOSHIM soft
90 '
1000 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3:CLEAR ,&HB455
1010 DRN$="1:":BLOAD DRN$+"CAT2.bin"
1020 KEY 10,"width 80:cls 3"+CHR$(13)
1030 ON ERROR GOTO *D.ERROR
1040 KEY.CL=&H35D9:C.COPY=&HB510:C.GET=&HB550:C.PUT=&HB5C0
1050 X.REV=&HB6D0:Y.REV=&HB740:G.REV=&HB7B0:GRPH.IN=&HB630
1060 FR.ADD=&HB500:TO.ADD=&HB502
1070 DIM CHX(128),CHY(128),CH%(99):X=0:Y=0:CO=7:CUR=0:SL=0:BM=0
1080 CX(0)=0:CY(0)=0:CX(1)=0:CY(1)=19:SP$=SPACE$(80)
1090 FOR I=0 TO 2:FOR T=0 TO 19:CHX(I*20+T)=T*4:CHY(I*20+T)=I*2+19:NEXT T,I
1100 FOR I=60 TO 128:CHX(I)=0:CHY(I)=19:NEXT
1110 '--- Screen ---
1120 FOR I=0 TO 7:LINE(64+I*24,0)-(64+I*24+24,7),7,B
1130 PAINT(64+I*24+1,1),I,7:NEXT
1140 LINE(0,150)-(639,150),7
1150 COLOR 1:LOCATE 9,1:PRINT "0  1  2  3  4  5  6  7"
1160 COLOR@(9+CO*3,1)-(9+CO*3,1),6:COLOR 7
1170 LINE(316,6)-(579,137),7,B:LINE(317,6)-(578,137),7,B
1180 LOCATE 0, 3:PRINT "move cursor ------- [2],[4],[6],[8]"
1190 LOCATE 0, 4:PRINT "change color ------ [1],[3]"
1200 LOCATE 0, 5:PRINT "dot set ----------- [5],[SHIFT]"
1210 LOCATE 0, 6:PRINT "dot reset --------- [0],[CTRL]"
1220 LOCATE 0, 7:PRINT "clear screen ------ [CLR] (+[PC])"
1230 LOCATE 0, 8:PRINT "Box paint --------- [B]"
1240 LOCATE 0, 9:PRINT "Charactor copy ---- [C]"
1250 LOCATE 0,10:PRINT "Animation --------- [A]"
1260 LOCATE 0,11:PRINT "Disk save/load ---- [D]"
1270 LOCATE 0,12:PRINT "Memory save/load -- [M]"
1280 LOCATE 0,13:PRINT "reverse X --------- [X]"
1290 LOCATE 0,14:PRINT "reverse Y --------- [Y]"
1300 LOCATE 0,15:PRINT "Shift graphic ----- [S]"
1310 LOCATE 0,16:PRINT "Reverse graphic --- [R]":CALL KEY.CL
1320 '--- Main ---
1330 *MAIN:I$=INKEY$:ON -(I$="") GOTO 1460
1340 XX=X:X=X+(I$="4")-(I$="6"):X=(-(X<0)*32+(X>31)*32)+X
1350 YY=Y:Y=Y+(I$="8")-(I$="2"):Y=(-(Y<0)*16+(Y>15)*16)+Y
1360 CC=CO:CO=CO+(I$="1")-(I$="3"):CO=(-(CO<0)*8+(CO>7)*8)+CO
1370 ON -(X+Y+CO<>XX+YY+CC) GOTO 1460
1380 INS=INSTR("50bcadmxysrBCADMXYSR",I$)
1390 ON INS GOSUB *POINT.SET,*POINT.RESET
1400 ON INS GOSUB ,,*BOX.PAINT,*CHARACTOR.COPY,*ANIMATION
1410 ON INS GOSUB ,, ,,,*DISK.SL,*MEMORY.SL,*REVERSE.X
1420 ON INS GOSUB ,, ,,, ,,,*REVERSE.Y,*SHIFT,*GRAPHIC.REVERS
1430 ON INS GOSUB ,, ,,, ,,, ,,,*BOX.PAINT,*CHARACTOR.COPY,*ANIMATION
1440 ON INS GOSUB ,, ,,, ,,, ,,, ,,,*DISK.SL,*MEMORY.SL,*REVERSE.X
1450 ON INS GOSUB ,,,,,,,,,,,,,,,*REVERSE.Y,*SHIFT,*GRAPHIC.REVERS
1460 IF XX<>X OR YY<>Y THEN LOCATE XX+40,YY+1:PRINT " "
1470 LOCATE X+40,Y+1:PRINT MID$("■ ",INT(CUR)+1,1):CUR=(CUR+.1)*-(CUR<2)
1480 IF CC<>CO THEN COLOR@(CC*3+9,1)-(CC*3+9,1),1:COLOR@(CO*3+9,1)-(CO*3+9,1),6
1490 IGO=-(INP(8)=191)-(INP(8)=127)*2-(I$=CHR$(12))*3
1500 ON IGO GOSUB *POINT.SET,*POINT.RESET,*ALL.CLS
1510 GOTO *MAIN
1520 '
1530 '--- Point set ---
1540 *POINT.SET
1550 PSET(X,Y),CO:LINE(X*8+320,Y*8+8)-(X*8+327,Y*8+15),CO,BF
1560 RETURN *MAIN
1570 '--- Point reset ---
1580 *POINT.RESET
```

リアのキャラクタのX軸（横軸）が反転します。

Yを押すとエディットエリア／拡大エリアのキャラクターのY軸（縦軸）が反転します。

Rを押すと現在選択されている色でXORをとります。白を選択して行なうとちょうどネガポジが反転されます。

キャラクターデータジェネレータの使用方法

CAT2で作成されたデータは，マシン語形式のBRGベタファイルとなっています。アセンブラなどで使用する場合は，このままでもかまわないのですが，BASIC上で使用したい場合は，PUT@文などで表示できる形式に変換する必要があります。そこで**リスト3**を使用してデータをコンバートします。

ドライブ1に，CAT2で作成したデータが入っているディスクを入れて，**リスト3**を実行してください。ファイル名を聞いてきますので，コンバートしたいデータのファイル名を入力し，リターン・キーを押します。つぎにいくつキャラクターを変換するか聞いてきます。数字を入力しリターン・キーを押すと，変換作業が開始されます。このとき，変換後のファイル名は自動的に「CAT2で作成したファイル名＋拡張子.dat」になります。

変換後のデータは，BASICのLOAD文で読み込むことが可能です。ご自分のプログラムにそのままMERGEすれば問題なく使用できるでしょう。

ジェネレータで作成したキャラクターを表示させたいときは**リスト4**を参考にするなり，ご自分のプログラムにそのまま組み込むなりしてください。

一番簡単な方法としては，**リスト4**をロードした状態で「MERGE“[キャラクターデータファイル名].dat”」と打ち込んでリターン。つぎに，RUNすれば表示されるはずです。

改造について

ドライブ2で作業を行ないたい方は，**リスト1**，**リスト3**の「DRN$＝”1:”」を「DRN$＝”2:”」に変えてください。

それ以上の改造は，マシン語を使用していたり，複数のプログラムから成り立っているため，あまりお勧めできません。

CHECKER FLAG

Dr.D：キャラクター・エディタの投稿は多いが，肝心のゲームの投稿が寂しくなってきておる。読者もこれを使って奮起して，どんどん投稿してきてほしい。

つぐ美：使い方を工夫すればおもしろいゲームができますよ！

最後に

長いリスト＆原稿になってしまいました。その分，内容にはかなり配慮したつもりです。数少ない88プログラマーに愛用されることを願っています。

現在，アセンブラやBASICから呼び出して使える，汎用グラフィックシステムを制作中。200号に間に合えばよいのだが。

それでは！

★FACTさん，また投稿するかもってベーマガHPで言ってました。ぜひとも復活を！（宮城県石巻市・NAK25歳）……【影：Dr.みたいに年じゃないんだし。**つぐ美**：FACTさん，暇みて投稿してね。待ってます！**影**：引退！と言いつつもずるずると投稿を続ける姿が目に浮かぶ…。】

```
1590 PRESET(X,Y):LINE(X*8+320,Y*8+8)-(X*8+327,Y*8+15),0,BF
1600 RETURN *MAIN
1610 '--- All cls ---
1620 *ALL.CLS
1630 LINE(0,0)-(31,15),0,BF:LINE(320,8)-(575,135),0,BF
1640 IF INP(13)=251 THEN LINE(0,151)-(639,199),0,BF
1650 X=0:Y=0:CALL KEY.CL:RETURN *MAIN
1660 '--- Box paint ---
1670 *BOX.PAINT
1680 LINE(0,0)-(31,15),CO,BF:LINE(320,8)-(575,135),CO,BF
1690 CALL KEY.CL:RETURN *MAIN
1700 '--- Charactor copy ---
1710 *CHARACTOR.COPY
1720 COLOR@(0,9)-(13,9),4:LINE(CX(0)*8,CY(0)*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR
1730 RET=0:FOR I=0 TO 1
1740 I$=INKEY$:CXX=CX(I):CYY=CY(I)
1750 CX(I)=CX(I)+((I$="4" AND CY(I)>0)-(I$="6" AND CY(I)>0))*4
1760 CX(I)=(-(CX(I)<=76)*CX(I)):CX(I)=(-(CX(I)<0)*80)+CX(I)
1770 CY(I)=CY(I)+((I$="8" AND CY(I)>19)-(I$="2" AND CY(I)<23 AND CY(I)>0))*2
1780 IF I$=CHR$(27) THEN II=I:I=1:RET=1:GOTO 1870
1790 IF I$="5" THEN CX(I)=0:IF CY(I)=0 THEN CY(I)=19 ELSE CY(I)=0
1800 IF I$=CHR$(127) THEN LOCATE CX(0),CY(0):PRINT "    ";:I=0
1810 ON -(CXX=CX(I) AND CYY=CY(I)) GOTO 1840
1820 LINE(CXX*8,CYY*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR
1830 LINE(CX(I)*8,CY(I)*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR
1840 ON -(I$<>" ") GOTO 1740
1850 LINE(CX(I)*8,CY(I)*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR
1860 IF I=0 THEN LINE(CX(1)*8,CY(1)*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR
1870 COLOR 6:LOCATE CX(0),CY(0):PRINT "●";:COLOR 7:NEXT:ON RET GOTO 1960
1880 FROM.ADD$=HEX$(&HC000+CY(0)*640+CX(0))
1890 TO.ADD$=HEX$(&HC000+CY(1)*640+CX(1))
1900 POKE FR.ADD  ,VAL("&H"+RIGHT$(FROM.ADD$,2))
1910 POKE FR.ADD+1,VAL("&H"+LEFT$(FROM.ADD$,2))
1920 POKE TO.ADD  ,VAL("&H"+RIGHT$(TO.ADD$,2))
1930 POKE TO.ADD+1,VAL("&H"+LEFT$(TO.ADD$,2)):CALL C.COPY
1940 FOR I=0 TO 1:LOCATE CX(I),CY(I):PRINT "    ";:NEXT
1950 GOSUB *GRAPHIC.IN:COLOR@(0,9)-(13,9),7:CALL KEY.CL:RETURN *MAIN
1960 LINE(CX(II)*8,CY(II)*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR
1970 LOCATE CX(0),CY(0):PRINT " ";:GOTO 1950
1980 '--- Animation ---
1990 *ANIMATION
2000 COLOR@(0,10)-(8,10),4:CH=CH(1)
2010 COLOR 6:ON -(CH=0) GOTO 2030
2020 FOR I=0 TO CH-1:LOCATE CHX(I),CHY(I):PRINT USING "###";I;:NEXT
2030 LOCATE X+40,Y+1:PRINT " ";
2040 LINE(CHX(CH)*8,CHY(CH)*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR
2050 I$=INKEY$:CHXX=CHX(CH):CHYY=CHY(CH):CHH=CH
2060 CHX(CH)=CHX(CH)+((I$="4")-(I$="6"))*4
2070 CHX(CH)=(-(CHX(CH)<=76)*CHX(CH)):CHX(CH)=(-(CHX(CH)<0)*80)+CHX(CH)
2080 CHY(CH)=CHY(CH)+((I$="8" AND CHY(CH)>19)-(I$="2" AND CHY(CH)<23))*2
2090 CH=CH+(I$=CHR$(249) AND CH>0)-(I$=CHR$(248) AND CH<127)
2100 IF I$=" " AND CH<128 THEN CH=CH+1:CHX(CH)=CHXX:CHY(CH)=CHYY
2110 IF CH<>CHH THEN LOCATE CHXX,CHYY:PRINT USING "###";CHH;
2120 ON -(CHXX=CHX(CH) AND CHYY=CHY(CH)) GOTO 2150
2130 LINE(CHXX*8,CHYY*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR
2140 LINE(CHX(CH)*8,CHY(CH)*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR
2150 ON -(I$<>CHR$(12)) GOTO 2180
2160 LOCATE 0,19:PRINT SP$;SP$;SP$;SP$;SP$;
2170 LINE(CHX(CH)*8,CHY(CH)*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR:CH(1)=0:CH=0:GOTO 2040
2180 ON -(I$=CHR$(27)) GOTO 2320
2190 ON -(I$<>CHR$(13)) GOTO 2050
2200 LINE(CHX(CH)*8,CHY(CH)*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR:COLOR 7
2210 POKE TO.ADD  ,0:POKE TO.ADD+1,&HC0
2220 CH(1)=CH:FOR I=0 TO CH-1
2230 FROM.ADD$=HEX$(&HC000+CHY(I)*640+CHX(I))
2240 POKE FR.ADD  ,VAL("&H"+RIGHT$(FROM.ADD$,2))
2250 POKE FR.ADD+1,VAL("&H"+LEFT$(FROM.ADD$,2)):CALL C.COPY
2260 ON -(INP(10)=127) GOSUB *GRAPHIC.IN:POKE TO.ADD,0:POKE TO.ADD+1,&HC0
2270 IO=INP(0):WA=WA+((IO=239 AND WA>0)-(IO=191 AND WA<999))*(1+WA¥2)
2280 FOR T=0 TO -(WA>0)*WA:NEXT:I=-(INP(9)=127)*99+I:NEXT
```

```
2290 ON -(INP(9)<>127) GOTO 2220
2300 LOCATE 0,19:PRINT SP$;SP$;SP$;SP$;SP$;
2310 COLOR@(0,10)-(8,10),7:CALL KEY.CL:RETURN *MAIN
2320 LINE(CHX(CH)*8,CHY(CH)*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR:COLOR 7:GOTO 2300
2330 '--- Disk save/load ---
2340 *DISK.SL
2350 COLOR@(0,11)-(13,11),4:COLOR 1
2360 LOCATE 20,11:PRINT "Save Load":COLOR@(20+SL*5,11)-(23+SL*5,11),6
2370 I$=INKEY$:ON -(I$="") GOTO 2370
2380 ON -(I$=CHR$(27)) GOTO 2860:ON -(I$=CHR$(13)) GOTO 2410
2390 COLOR@(20+SL*5,11)-(23+SL*5,11),1:SL=1-SL
2400 COLOR@(20+SL*5,11)-(23+SL*5,11),6:GOTO 2370
2410 COLOR 7:LOCATE 20,11:PRINT SPC(9):ON SL GOTO 2780
2420 'save ----------
2430 CH=0:LINE(CHX(0)*8,CHY(0)*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR
2440 I$=INKEY$:CHXX=CHX(CH):CHYY=CHY(CH):CHH=CH
2450 CHX(CH)=CHX(CH)+((I$="4")-(I$="6"))*4
2460 CHX(CH)=(-(CHX(CH)<=76)*CHX(CH)):CHX(CH)=(-(CHX(CH)<0)*80)+CHX(CH)
2470 CHY(CH)=CHY(CH)+((I$="8" AND CHY(CH)>19)-(I$="2" AND CHY(CH)<23))*2
2480 ON -(I$<>CHR$(127)) GOTO 2510
2490 LOCATE CHX(CH),CHY(CH):PRINT "   ";:CH=CH+(CH>0):BS=-1
2500 COLOR 2:LOCATE CHX(CH),CHY(CH):PRINT USING "**#";CH;
2510 ON -(CHXX=CHX(CH) AND CHYY=CHY(CH)) GOTO 2550
2520 LINE(CHXX*8,CHYY*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR
2530 LINE(CHX(CH)*8,CHY(CH)*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR
2540 IF BS AND CHH=CH THEN LOCATE CHXX,CHYY:PRINT "   ";:BS=0
2550 ON -(I$<>" " OR CH=40) GOTO 2580
2560 COLOR 6:LOCATE CHX(CH),CHY(CH):PRINT USING "###";CH;:BS=0
2570 CH=CH-(CH<40):CHX(CH)=CHX(CH-1):CHY(CH)=CHY(CH-1)
2580 ON -(I$<>CHR$(13)) GOTO 2440
2590 LINE(CHX(CH)*8,CHY(CH)*8)-STEP(31,15),7,B,,XOR
2600 CHAD$="C000":FOR I=0 TO CH-1
2610 FROM.ADD$=HEX$(&HC000+CHY(I)*640+CHX(I))
2620 POKE FR.ADD  ,VAL("&H"+RIGHT$(FROM.ADD$,2))
2630 POKE FR.ADD+1,VAL("&H"+LEFT$(FROM.ADD$,2))
2640 POKE TO.ADD  ,VAL("&H"+RIGHT$(CHAD$,2))
2650 POKE TO.ADD+1,VAL("&H"+LEFT$(CHAD$,2)):CALL C.GET
2660 CHAD$=HEX$(VAL("&H"+CHAD$)+&HC0):NEXT:CALL KEY.CL
2670 SCREEN ,2:COLOR 7:CLS:FILES VAL(DRN$)
2680 LOCATE 20,24:PRINT "File name:";:FX=30:FL$=""
2690 I$=INPUT$(1):ON -(ASC(I$)<=31 OR (I$=CHR$(127) AND FX=30)) GOTO 2740
2700 ON -(I$<>CHR$(127)) GOTO 2730
2710 FX=FX-1:LOCATE FX,24:PRINT " "+CHR$(29);
2720 FL$=LEFT$(FL$,LEN(FL$)-1):GOTO 2740
2730 IF FX>=30 AND FX<=35 THEN LOCATE FX,24:PRINT I$;:FX=FX+1:FL$=FL$+I$
2740 ON -(I$<>CHR$(13)) GOTO 2690
2750 BSAVE DRN$+FL$+".cat",&HC000,VAL("&H"+CHAD$)-&HC000
2760 CLS:SCREEN ,0:CALL KEY.CL:RETURN 1150
2770 'load ----------
2780 SCREEN ,2:CLS:FILES VAL(DRN$)
2790 LOCATE 20,24:PRINT "File name:";:FX=30:FL$=""
2800 I$=INPUT$(1):ON -(ASC(I$)<=31 OR (I$=CHR$(127) AND FX=30)) GOTO 2850
2810 ON -(I$<>CHR$(127)) GOTO 2840
2820 FX=FX-1:LOCATE FX,24:PRINT " "+CHR$(29);
2830 FL$=LEFT$(FL$,LEN(FL$)-1):GOTO 2850
2840 IF FX>=30 AND FX<=35 THEN LOCATE FX,24:PRINT I$;:FX=FX+1:FL$=FL$+I$
2850 ON -(I$<>CHR$(13)) GOTO 2800:BLOAD DRN$+FL$+".cat",&HC000
2860 CLS:SCREEN ,0:CALL KEY.CL:RETURN 1150
2870 '--- Memory save/load ---
2880 *MEMORY.SL
2890 COLOR@(0,12)-(15,12),4:COLOR 1
2900 LOCATE 20,12:PRINT "Save Load":COLOR@(20+SL*5,12)-(23+SL*5,12),6
2910 I$=INKEY$:ON -(I$="") GOTO 2910
2920 ON -(I$=CHR$(27)) GOTO 3140:ON -(I$=CHR$(13)) GOTO 2950
2930 COLOR@(20+SL*5,12)-(23+SL*5,12),1:SL=1-SL
2940 COLOR@(20+SL*5,12)-(23+SL*5,12),6:GOTO 2910
2950 COLOR 7:LOCATE 20,12:PRINT SPC(9):ON SL GOTO 3060
2960 'save ----------
2970 FOR I=0 TO 2:FOR T=0 TO 19:CHX(I*20+T)=T*4:CHY(I*20+T)=I*2+19:NEXT T,I
2980 CHAD$="C000":FOR I=0 TO 39
```


★僕のP.Nの☆は白星,すなわち勝利者の意味もあるので塗りつぶしちゃダメ！(笑)(横浜市・**みるきぃぷりん☆25歳**)……**【影：ってことは誰かが持ってる某雑誌では敗者になってしまったんだな(苦笑)。ちなみに私の名前の影の意味の一つに,影の支配者って意味が。】**

```
2990 FROM.ADD$=HEX$(&HC000+CHY(I)*640+CHX(I))
3000 POKE FR.ADD  ,VAL("&H"+RIGHT$(FROM.ADD$,2))
3010 POKE FR.ADD+1,VAL("&H"+LEFT$(FROM.ADD$,2))
3020 POKE TO.ADD  ,VAL("&H"+RIGHT$(CHAD$,2))
3030 POKE TO.ADD+1,VAL("&H"+LEFT$(CHAD$,2)):CALL C.GET
3040 CHAD$=HEX$(VAL("&H"+CHAD$)+&HC0):NEXT:GOTO 3140
3050 'load ----------
3060 FOR I=0 TO 2:FOR T=0 TO 19:CHX(I*20+T)=T*4:CHY(I*20+T)=I*2+19:NEXT T,I
3070 CHAD$="C000":FOR I=0 TO 39
3080 TO.ADD$=HEX$(&HC000+CHY(I)*640+CHX(I))
3090 POKE FR.ADD  ,VAL("&H"+RIGHT$(CHAD$,2))
3100 POKE FR.ADD+1,VAL("&H"+LEFT$(CHAD$,2))
3110 POKE TO.ADD  ,VAL("&H"+RIGHT$(TO.ADD$,2))
3120 POKE TO.ADD+1,VAL("&H"+LEFT$(TO.ADD$,2)):CALL C.PUT
3130 CHAD$=HEX$(VAL("&H"+CHAD$)+&HC0):NEXT
3140 COLOR@(0,12)-(15,12),7:COLOR 7:LOCATE 20,12:PRINT "[M]";SPC(6)
3150 CALL KEY.CL:RETURN *MAIN
3160 '--- Reverse X ---
3170 *REVERSE.X
3180 POKE FR.ADD,3:POKE FR.ADD+1,&HC0
3190 POKE TO.ADD,0:POKE TO.ADD+1,&HDE:CALL X.REV
3200 POKE FR.ADD,0:POKE FR.ADD+1,&HDE
3210 POKE TO.ADD,0:POKE TO.ADD+1,&HC0:CALL C.PUT
3220 GOSUB *GRAPHIC.IN:CALL KEY.CL:RETURN *MAIN
3230 '--- Reverse Y ---
3240 *REVERSE.Y
3250 POKE FR.ADD,&HB0:POKE FR.ADD+1,&HC4
3260 POKE TO.ADD,0:POKE TO.ADD+1,&HDE:CALL Y.REV
3270 POKE FR.ADD,0:POKE FR.ADD+1,&HDE
3280 POKE TO.ADD,0:POKE TO.ADD+1,&HC0:CALL C.PUT
3290 GOSUB *GRAPHIC.IN:CALL KEY.CL:RETURN *MAIN
3300 '--- Shift graphic ---
3310 *SHIFT
3320 COLOR@(0,15)-(12,15),4:LOCATE X+40,Y+1:PRINT " ";
3330 I$=INKEY$:ON -(I$="") GOTO 3330
3340 ON -(I$=CHR$(27)) GOTO 3400
3350 SX1=-(I$="4"):SX2=-(I$="6"):SX3=-(I$<>"6")
3360 SY1=-(I$="8"):SY2=-(I$="2"):SY3=-(I$<>"2")
3370 GET@(SX1,SY1)-(30+SX3,14+SY3),CH%
3380 LINE(0,0)-(31,15),0,BF:PUT@(SX2,SY2),CH%
3390 GOSUB *GRAPHIC.IN:GOTO 3330
3400 COLOR@(0,15)-(12,15),7:CALL KEY.CL:RETURN *MAIN
3410 '--- Graphic revers ---
3420 *GRAPHIC.REVERS
3430 LINE(0,0)-(31,15),CO,BF,XOR:LINE(320,8)-(575,135),CO,BF,XOR
3440 CALL KEY.CL:RETURN *MAIN
3450 '--- Graphic.in ---
3460 *GRAPHIC.IN
3470 LINE(320,8)-(575,135),0,BF
3480 POKE FR.ADD,&H0 :POKE FR.ADD+1,&HC0
3490 POKE TO.ADD,&HA8:POKE TO.ADD+1,&HC2:CALL GRPH.IN
3500 CALL KEY.CL:RETURN
3510 '--- Deal with error ---
3520 *D.ERROR
3530 LOCATE 20,11:PRINT SPC(16):ER$=""
3540 IF ERR=68 THEN ER$="Disk full"
3550 IF ERR=64 THEN ER$="Disk I/O error"
3560 IF ERR=53 THEN ER$="File not found"
3570 IF ER$>"" THEN BEEP
3580 COLOR 2:LOCATE 38,24:PRINT ER$;
3590 FOR I=0 TO -(ER$>"")*998+1:NEXT:COLOR 7
3600 CLS:SCREEN ,0:CALL KEY.CL:RESUME 1150
3610 '
3620 '==========  [CAT2]  Programed by HOSHIM  1992,10,4(Wed)  ==========
```

《リスト2》『CAT2』のマシン語プログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&HB4FF:LI=1000:SUM=0
20 FOR AD=&HB500 TO &HB7EF STEP &H20:FOR I=0 TO 1:READ A$:FOR T=0 TO 15
30 A=VAL("&H"+MID$(A$,T*2+1,2)):POKE AD+I*16+T,A:SUM=SUM+A:NEXT T,I
40 READ SUM$:SS$=RIGHT$("00"+HEX$(SUM AND 4095),3)
50 IF SUM$<>SS$ THEN BEEP:PRINT "Error in";LI:END
60 SUM=0:LI=LI+10:NEXT
70 '
80 PRINT "Now Saving.."
90 BSAVE "CAT2.bin",&HB500,&HB7EF-&HB500
100 PRINT "Ok. Compleated."
110 END
990 '
1000 DATA 00000000000000000000000000000000,F32A00B5ED5B02B506040E10D35C7E12,5B8
1010 DATA D35D7E12D35E7E12D35F231310EED511,4C0019D1064C1310FD06040D20DEFBC9,C4E
1020 DATA 00000000000000000000000000000000,F32A00B5ED5B02B506040E10E5C5D35C,6D2
1030 DATA 7ED35F12231310F6D5114C0019D10604,0D20EBC1E1E5C5D35D7ED35F12231310,CC0
1040 DATA F6D5114C0019D106040D20EBC1E1D35E,7ED35F12231310F6D5114C0019D10604,C2B
1050 DATA 0D20EBFBC900000000000000000000000,00000000000000000000000000000000,2DC
1060 DATA F32A00B5ED5B02B506040E10D5C57ED3,5C12D35F231310F6064C1310FD06040D,B49
1070 DATA 20ECC1D1D5C57ED35D12D35F231310F6,064C1310FD06040D20ECC1D17ED35E12,E4E
1080 DATA D35F231310F6064C1310FD06040D20EC,FBC90000000000000000000000000000,6C7
1090 DATA 00000000000000000000000000000000,F3ED5B00B52A02B5011004D35CCD62B6,6FA
1100 DATA ED5B00B52A02B5011004D35DCD62B6ED,5B00B52A02B5011004D35ECD62B6D35F,D43
1110 DATA FBC91A07DCA0B62307DCA0B62307DCA0,B62307DCA0B62307DCA0B62307DCA0B6,FE3
1120 DATA 2307DCA0B62307DCA0B6231310D4D511,600219D1064C1310FD06040DC262B6C9,C30
1130 DATA F5C5D5E53EFF0608115000771910FCE1,D1C1F1C9000000000000000000000000,AE9
1140 DATA 00000000000000000000000000000000,F32A00B5ED5B02B5011004D35CCD10B7,6A9
1150 DATA 10F9CD21B7C2DBB62A00B5011004D35D,CD10B710F9CD21B7C2EEB62A00B50110,EBD
1160 DATA 04D35ECD10B710F9CD21B7C201B7FBC9,7ED35FC5060807CB1910FB7912132BC1,EB8
1170 DATA C9D511540019D106040DC90000000000,00000000000000000000000000000000,3CD
1180 DATA F32A00B5ED5B02B5011004D35CCD80B7,10F9CD87B7C24BB72A00B5011004D35D,E15
1190 DATA CD80B710F9CD87B7C25EB72A00B50110,04D35ECD80B710F9CD87B7C271B7FBC9,1DA
1200 DATA 7ED35F121323C9D511ACFF19D106040D,C9000000000000000000000000000000,71C
1210 DATA 00000000000000000000000000000000,F32A00B5011004D35CCDD6B72A00B501,650
1220 DATA 1004D35DCDD6B72A00B5011004D35ECD,D6B7D35FFBC97EEEFF772310F9114C00,F7E
1230 DATA 1906040D20F0C900000000000000000000,00000000000000000000000000000000,209
```

《リスト3》『CAT2』のデータ作成プログラム・リスト

```
100 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3:CLEAR ,&HBFFF
110 DRN$="1:"
120 FILES VAL(DRN$):PRINT
130 INPUT "File name = ",FI$
140 BLOAD DRN$+FI$+".cat",&HC000
150 INPUT "How many Charactors? = ",CH
160 PRINT "Now working...!!"
170 '
180 ADR=&HC000:LI=10000:OPEN DRV$+FI$+".dat" FOR OUTPUT AS #1
190 '
200 FOR I=1 TO CH
210 PRINT     STR$(LI)+" '"
220 PRINT  #1,STR$(LI)+" '":LI=LI+10
230 PRINT     STR$(LI)+" DATA 0020,0010"
240 PRINT  #1,STR$(LI)+" DATA 0020,0010":LI=LI+10
250 '
260 FOR T=0 TO 7:DAT$=""
270 FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 2:FOR L=0 TO 1
280 D1$=RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(ADR+K*64+L*2+1)),2)
290 D2$=RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(ADR+K*64+L*2  )),2)
300 DAT$=DAT$+D1$+D2$:IF J+K+L<4 THEN DAT$=DAT$+","
310 NEXT L,K:ADR=ADR+4:NEXT J
320 PRINT     STR$(LI)+" DATA "+DAT$
330 PRINT #1,STR$(LI)+" DATA "+DAT$
340 LI=LI+10:NEXT T
350 ADR=ADR+128:NEXT I:CLOSE #1
360 '
370 PRINT "Complated.":END
```

《リスト4》『CAT2』のキャラクター表示プログラム・リスト

```
100 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3
110 DIM CH%(97)
120 FOR I=0 TO 97:READ CH$
130 CH%(I)=VAL("&H"+CH$)
140 NEXT
150 PUT@(0,0),CH%,PSET
160 '
```

PC-8801 mkII SR

★OFの人気投票ってどんなふうにやるの？（横浜市・まっち16歳）……【影：「創刊200号記念OFコンテスト（秘密裏）」のこと？あれは私が独断と偏見で，集まったOFの中から一番を決定するっていうコンテストなのだ。だから，投票はいらないので投稿をよろしく。】

PC-9801シリーズ互換機（N88-日本語BASIC（86）DOS/DISK-BASIC）用

中国を舞台にした国盗りゲーム

三國志（さんごくし）III

吉村　直繁（20歳）

内容

シミュレーション・ゲームです。中国全土を統一するのが目的です。

入力方法

瓚（さん），傕（かく），繇（よう）の３文字は利用者定義文字で作成しています。まず，これらの文字以外を入力し実行してください。そこでいったんプログラムを止め，上の３文字をコード入力で打ち込んでください。漢字コードは順に7621，7622，7623です。難しい漢字は部首変換だとわりと楽に見つかるでしょう。

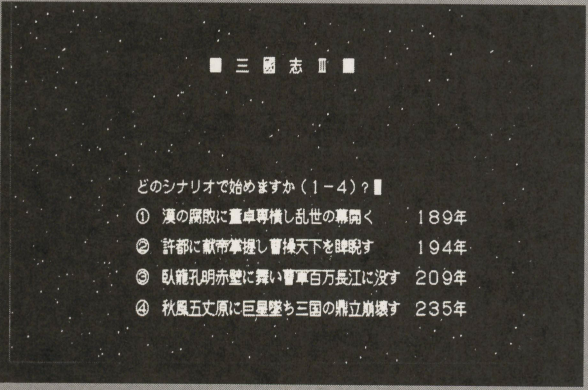
遊びかた

どのシナリオでプレイするか決定し，君主を選ぶとゲームが始まります。各季節に一度だけ命令できるので，以下の中から選んでください。操作は数値を入力してリターン・キーです。

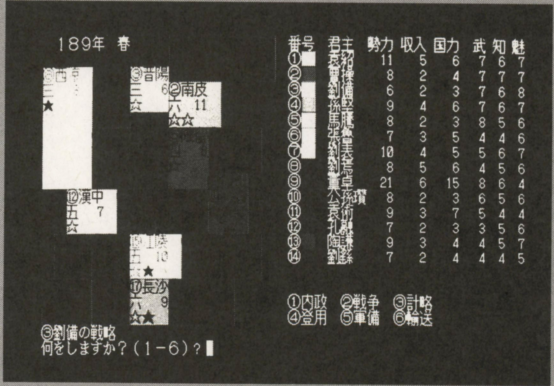
①内政……知魅（←関係ある能力値）
内政度を上げます。収入が増え，一揆の確率が減ります。

②戦争……武
敵国に攻め込みます。攻め込まれた国は内政度が下がります。攻撃力は武力に比例しますが，攻撃側は1/2になります。つまり，同じ武力だと勝つのに2倍の兵がいります。どちらかが全滅するまで戦います。多少，運が関係します。

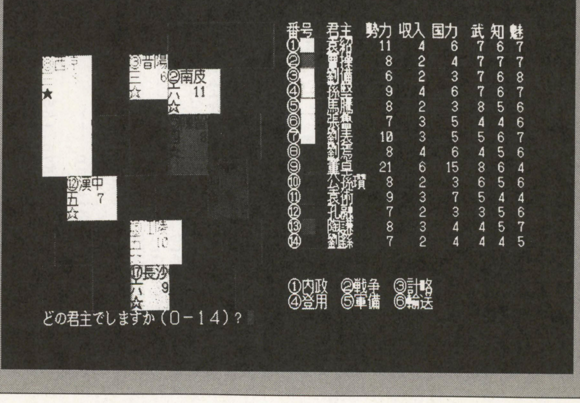
③計略……知
敵国の勢力，内政度を下げます。
「流言」一約25％勢力を減らします。もっとも成功率の高い計略です。
「焼討」一約50％勢力を減らします。知力の低い相手には効果的でしょう。
「駆虎（くこ）」一配下の武将を謀反させる計略です。成功すると敵は国を失います。



▲《写真1》簡易版「三國志」。最初に遊ぶシナリオを選ぼう



▲《写真2》14人の中から君主を選ぶことができる



▶《写真3》コマンドはシンプルでわかりやすいが，ゲームは奥が深いゾ

★さだかねコレキヨさんがイラスト批評ならば，オレはOF批評をするぜ!!乞うご期待!!（山形県鶴岡市・匿名希望のY20歳）……【影：フッ，私に意見するというのか。よろしい受けて立とう！どっからでもかかってきなさい!!　**つぐ美**：影さんを批判するの？　**影**：…ひひょう！】

《第1表》変数表

変数	内容	備考
K$( )	国名	かっこ内は国番号が入ります
KK$( )	国力	
KA( )	勢力	
KB( )	内政度	
KC( )	支配君主番号	
KX1( )	国左上X座標	
KY1( )	国左上Y座標	
KX2( )	国右下X座標	
KY2( )	国右下Y座標	
KR(,)	隣接国の番号	
D$( )	君主名前	かっこ内は君主番号が入ります
DA( )	武力	
DB( )	知力	
DC( )	魅力	
DE( )	勢力合計	
DF( )	収入合計	
DG( )	国力合計	
KB$( )	内政度表示	

変数	内容
M( )	利用者定義文字作成用と得点計算用
TT$( )	季節表示
CO$( )	コマンド表示
NUM$( )	番号表示
D( )	君主コマンド実行後か判定
EV$( )	イベント表示
W	ウエイト
I,J	ループ用
T,TT	年，季節
MK	現在コマンド実行中の君主
PL	プレイヤー君主番号
COMM	コマンド
E	コマンド目標敵国
EV	イベント
HEI	攻撃側兵士数

④登用……魅

武将を引き抜きます。敵の能力値のどれか一つが下がり，自国の能力値が上がります。自国よりあまり能力の低い国から引き抜いても自国の能力は上がりません。

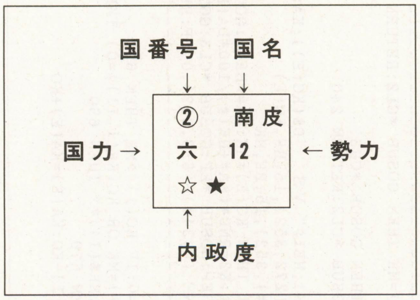
⑤軍備……国力

自国の勢力を増やします。国力の1/3(端数切り捨て) だけ増えます。

⑥輸送

国内の兵や物資 (勢力) を輸送します。

データの見かた



・内政度について

★は☆の1/2を表します。☆三つで最大で，秋に国力と同じ値の収入が得られます。低いと一揆が起きやすくなります。

注意点

・武，知，魅は1～10までです。

・濃い灰色は独立勢力です。その能力値はすべて1です。

・君主の魅力が高いと一揆や謀反(むほん)が起こりにくくなります。

・クリア時の得点は，弱い君主で早く統一するほど高くなります。

・数値入力時に「(1-14)?」なら君主番号を，「(1-20)?」なら国番号を入力してください。また，輸送時以外は0でキャンセルできます。

改造のアドバイス

16MHzで作りました。ゲームスピードは50行のWの値で調整してください。

データを変えて自分の納得のいく能力値に変えたり，シナリオを増やしたりするのはすぐできるでしょう。思考ルーチンを変えたり，複数でプレイできるようにしたり，いろいろいじってみてください。

このゲームについて

単純で戦略的なゲームを目指しました。うまく敵同士を戦わせたり，おとりの国を作って攻め込ませたり，いろいろ考えてみてください。孔融(こうゆう)や袁術(えんじゅつ)でクリアできたらすごいです。あと，自分が死んでも続くので，別に先の見たくない人は STOP キーで止めてやり直してください。

★参考にしたもの

・ベーマガ1996年11月号「イナギシア」杉井　光さん

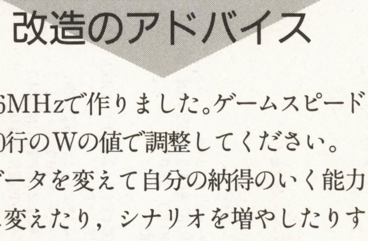
・光栄「三國志Ⅲ」

CHECKER FLAG

Dr.D：ゲームとしてはうまくまとまっているのぉ。速度もそこそこあるし，戦略的な面もある。

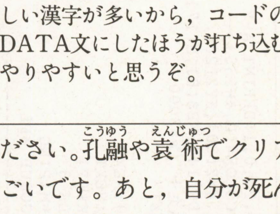
編：ですが，題名からそのままというのはちょっと残念ですね。このシステムで全く違う舞台を用意してあげてもいいと思いますよ。

影：難しい漢字が多いから，コードの形でDATA文にしたほうが打ち込む人がやりやすいと思うぞ。



by 諏佐陽子

評…ん?調子悪いのかな…(影)



by 825番目のキタ

評…おつかれさまです…(編)

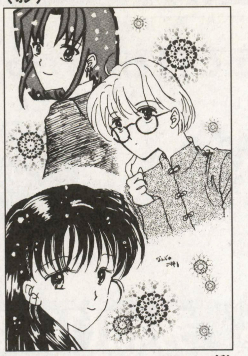
★創刊200号を記念して1人200冊購入計画発動，これで売上も200倍でOK!!(岡山市・BLUE HAWK26歳)……【影：1人200だと…刷る量もかなり多くなる…ということはいつもより早めに入れないと…ってことは締め切りが早く?! 200冊買ってくれるのはうれしいけど…締め切りが。】

『三國志Ⅲ』のプログラム・リスト

```
10 CLEAR:WIDTH 80,25:CLS 3:COLOR 7,,,,2:SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Y
20 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,7,2))+VAL(MID$(TIME$,4,2))*60:COLOR=(0,&H555)
30 DIM K$(20),KK$(20),KA(20),KB(20),KC(20),KX1(20),KY1(20),KX2(20),KY2(20)
40 DIM KR(20,6),D$(14),DA(14),DB(14),DC(14),DE(14),DF(14),DG(14),KB$(6),M(17)
50 DIM TT$(4),CO$(6),NUM$(14),D(14),EV$(12):K$="二三四五六七八九十":W=3000
60 FOR I=0 TO 2:FOR J=2 TO 17:READ A$:M(J)=VAL("&H"+A$):NEXT
70 KPLOAD &H7621+I,M:NEXT:FOR I=1 TO 4:READ TT$(I):NEXT
80 FOR I=1 TO 6:READ CO$(I):NEXT:FOR I=1 TO 14:READ NUM$(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 6:READ KB$(I):NEXT:FOR I=1 TO 12:READ EV$(I):NEXT
100 FOR I=1 TO 20:READ K$(I),KX1(I),KY1(I),KX2(I),KY2(I),KK$(I)
110 FOR J=1 TO 6:READ KR(I,J):NEXT J:NEXT I:GOSUB *TITLE:CLS 3
120 FOR I=0 TO 14:READ D$(I),DA(I),DB(I),DC(I):NEXT:GOSUB *MAPING
130 FOR I=1 TO 20:READ KA(I),KB(I),KC(I):NEXT:GOSUB *KUNI:GOSUB *PL
140 *MAIN '-------------------------------------------------------------- メイン
150 LOCATE 0,0:PRINT AKCNV$(STR$(T))"年  ";TT$(TT):GOSUB *BEP:GOSUB *EVENT
160 FOR MAIN=1 TO 14
170 MK=INT(RND*14)+1:IF D(MK)=1 THEN 170 ELSE IF DG(MK)=0 THEN 210
180 LOCATE 0,19:PRINT NUM$(MK);D$(MK)"の戦略"
190 IF MK=PL THEN GOSUB *PLAYER ELSE GOSUB *COMPUTER
200 GOSUB *KUNI:GOSUB *CL:IF DG(MK)=100 THEN *ENDING
210 D(MK)=1:NEXT:TT=TT+1:T=T-(TT=5):TT=TT+(TT=5)*4
220 FOR I=1 TO 14:D(I)=0:NEXT:GOTO *MAIN
230 *PLAYER '-------------------------------------------------- プレイヤーコマンド
240 LOCATE 0,20:INPUT "何をしますか?(1-6)";COMM
250 IF COMM>6 OR COMM<1 THEN GOSUB *CL3:GOTO 240
260 GOSUB *CO:ON COMM GOSUB *NAI,*SEN,*KEI,*TOU,*GUN,*YUS
270 RETURN
280 *NAI '--------------------------------------------------------- ナイセイ
290 FOR I=1 TO 20:IF KC(I)<>MK THEN 310
300 Z=(DB(MK)+DC(MK)+2)/8:KB(I)=KB(I)+INT(Z)-(RND<(Z-INT(Z)))
310 NEXT I:RETURN
320 *KEI '--------------------------------------------------------- ケイリャク
330 IF MK=PL THEN GOSUB *CH:IF KC(E)=MK OR KA(E)=0 THEN GOSUB *CL2:RETURN 240
340 LOCATE 24,19:PRINT K$(E):IF MK<>PL THEN KO=RND*2.5+.5:GOTO 360
350 LOCATE 0,21:INPUT "どの計略をしかけますか ①流言 ②焼討 ③駆虎";KO
360 GOSUB *CL3:IF KO<1 OR KO>3 THEN GOSUB *CL2:RETURN 240
370 IF RND*(DB(MK)-(KO=1)*10)<RND*(DB(KC(E))*2-(KO=3)*(DC(KC(E))*3+5)) THEN 430
380 IF KO=3 THEN A=E:EV=6:GOTO 1490 ELSE KB(E)=KB(E)-2:GOSUB *EF
390 LOCATE 0,21:PRINT "成功です!!":KA(E)=KA(E)-KA(E)/(4+(KO=2)*2)-1:RETURN
400 *TOU '--------------------------------------------------------- トウヨウ
410 IF MK=PL THEN GOSUB *CH2:IF E=MK OR DG(E)=0 THEN GOSUB *CL2:RETURN 240
420 LOCATE 24,19:PRINT D$(E):IF RND*((DC(E)-1)^2+20)<DC(MK)+5 THEN 440
430 LOCATE 0,21:PRINT "失敗しました・・・":RETURN
440 LOCATE 0,21:PRINT "成功です!!":KO=INT(RND*5)+1
450 ON KO GOTO 460,460,470,470,480
460 DA(E)=DA(E)-1:DA(MK)=DA(MK)-1*(DA(MK)-DA(E)<4):RETURN
470 DB(E)=DB(E)-1:DB(MK)=DB(MK)-1*(DB(MK)-DB(E)<4):RETURN
480 DC(E)=DC(E)-1:DC(MK)=DC(MK)-1*(DC(MK)-DC(E)<4):RETURN
490 *SEN '--------------------------------------------------------- センソウ
500 IF MK=PL THEN GOSUB *CH:IF KC(E)=MK THEN GOSUB *CL2:RETURN 240
510 LOCATE 24,19:PRINT K$(E):HEI=0
520 FOR I=1 TO 6:IF KC(KR(E,I))=MK THEN GOSUB *CH3
530 NEXT:GOSUB *CL3:IF HEI=0 THEN GOSUB *CL2:RETURN 240
540 HEI#=HEI*1000:KA#=KA(E)*1000
550 LOCATE 0,20:PRINT K$(E)"  "D$(MK);HEI#" VS  "D$(KC(E));KA#
560 LINE (272*HEI#/(HEI#+KA#),344)-(272,352),15,BF,KC(E)
570 LINE (0,344)-(272*HEI#/(HEI#+KA#),352),15,BF,MK
580 IF HEI#<1 THEN 610 ELSE IF KA#<1 THEN KC(E)=MK:KA#=HEI#:GOTO 610
590 K1=RND*(KA#+HEI#)/100*DA(MK)/2+1:K2=RND*(KA#+HEI#)/100*DA(KC(E))+1
600 HEI#=HEI#-K2:KA#=KA#-K1:GOSUB *BEP:GOSUB *EF:GOSUB *CL3:GOTO 550
610 KA(E)=KA#/1000:KB(E)=KB(E)-2:LINE (0,344)-(639,352),0,BF:RETURN
620 *YUS '--------------------------------------------------------- ユソウ
630 IF MK=PL THEN 700
640 FOR III=0 TO 4:FOR I=1 TO 20:KO=0:IF KC(I)<>MK THEN 690
650 FOR II=1 TO 6:IF NOT(KC(KR(I,II))=MK OR KC(KR(I,II))=0) THEN KO=1
660 NEXT:IF KO=1 OR KA(I)<KINSTR(K$,KK$(I))*2 THEN 690
670 E=INT(RND*20)+1:IF KC(E)<>MK THEN 670
680 KO=KA(I)/3+RND*KA(I)/3:KA(I)=KA(I)-KO:KA(E)=KA(E)+KO
690 NEXT:NEXT:GOTO 790
700 LOCATE 0,20:INPUT "どの国からですか(1-20:0で終了)";I
710 IF I>20 OR I<1 THEN 790
720 IF KC(I)<>MK THEN 700 ELSE LOCATE 24,19:PRINT K$(I)"→      "
730 GOSUB *CL3:GOSUB *CH:IF KC(E)<>MK THEN 730
740 LOCATE 24,19:PRINT K$(I)"→"K$(E):GOSUB *CL3
750 LOCATE 0,20:INPUT "どれだけ輸送しますか";KO
760 IF KO>KA(I) OR KO<0 THEN GOSUB *CL3:GOTO 750
770 KA(I)=KA(I)-KO:KA(E)=KA(E)+KO:LOCATE 0,21:PRINT "輸送しました!"
780 GOSUB *WAI:GOSUB *CL3:GOSUB *KUNI:GOTO 700
790 RETURN
800 *GUN '--------------------------------------------------------- グンビ
810 FOR I=1 TO 20:IF KC(I)<>MK THEN 830
820 KA(I)=KA(I)+INT(KINSTR(K$,KK$(I))/3)
830 NEXT I:RETURN
840 *COMPUTER:COMM=-3 '------------------------------------------ コンピュータシコウ
850 COMM=COMM+1:E=INT(RND*20)+1:IF KC(E)=MK THEN 850
860 SE=0:KO=0:FOR I=1 TO 6:IF KC(KR(E,I))=MK THEN SE=SE+KA(KR(E,I)):KO=KO+1
870 NEXT:IF SE>KA(E)*(30+DA(KC(E))*2-DA(MK)*2)/10+3*KO THEN COMM=2:GOTO 940
880 IF COMM<0 THEN 850
890 IF 1.7-DF(MK)*2/DG(MK)>RND THEN COMM=1:GOTO 940
900 IF RND*30<3+KO*3-(KO=1)*6+3*(KC(E)=PL)*(DG(PL)>20) THEN COMM=3:GOTO 940
910 IF RND*DE(MK)<DG(MK)/4 THEN COMM=5:GOTO 940
920 IF DE(KC(E))>0 AND RND<.1-(KC(E)=PL)*.1 THEN E=KC(E):COMM=4:GOTO 940
930 IF DE(MK)>RND*DG(MK)*4+30+DG(MK) AND RND<.3 THEN COMM=6:GOTO 940 ELSE 850
940 GOSUB *CO:ON COMM GOSUB *NAI,*SEN,*KEI,*TOU,*GUN,*YUS
950 RETURN
960 *ENDING '------------------------------------------------------ エンディング
970 FOR I=1 TO 127:C=I MOD 8:COLOR C:BEEP 1
980 LOCATE 0,20:PRINT AKCNV$(STR$(T))"年  ";TT$(TT):FOR II=0 TO W/5:NEXT
990 LOCATE 18,20:PRINT D$(MK)"は天下を統一した!!":BEEP 0:NEXT
1000 LINE(0,0)-(639,399),9,B:LOCATE 10,19:PRINT "■ 三 國 志 Ⅲ ■"
1010 FOR I=0 TO 1000:PSET(RND*639,RND*399),RND*15:NEXT
1020 P=(TTT-T)*2.5+DA(MK)+DB(MK)+DC(MK)+DF(MK)/4+M(MK)
1030 LOCATE  8,21:PRINT "あなたの得点は";AKCNV$(STR$(P))"点です"
1040 LOCATE  14,22:PRINT "-- 完 --":GOSUB *BEP:END
1050 *TITLE '------------------------------------------------------- タイトル
1060 LINE(0,0)-(639,399),9,B:LOCATE 31,5:PRINT "■ 三 國 志 Ⅲ ■"
1070 LOCATE 20,15:PRINT "① 漢の腐敗に董卓専横し乱世の幕開く     189年"
1080 LOCATE 20,17:PRINT "② 許都に献帝掌握し曹操天下を睥睨す     194年"
1090 LOCATE 20,19:PRINT "③ 臥龍孔明赤壁に舞い曹軍百万長江に没す  209年"
1100 LOCATE 20,21:PRINT "④ 秋風五丈原に巨星墜ち三国の鼎立崩壊す  235年"
1110 FOR I=0 TO 1000:PSET(RND*639,RND*399),RND*15:NEXT
1120 LOCATE 20,13:INPUT "どのシナリオで始めますか(1-4)";A
1130 ON A GOTO 1140,1150,1160,1170
1140 RESTORE 2070:T=189:TT=1:TTT=189:RETURN
1150 RESTORE 2120:T=194:TT=1:TTT=194:RETURN
1160 RESTORE 2170:T=209:TT=1:TTT=209:RETURN
1170 RESTORE 2210:T=235:TT=1:TTT=235:RETURN
1180 *MAPING '------------------------------------------------------ マップヲカク
1190 COLOR 0:FOR I=1 TO 20:LINE(KX1(I)*8,KY1(I)*16)-(KX2(I)*8,KY2(I)*16),15,B
1200 LOCATE KX1(I),KY1(I):PRINT;K$(I):LOCATE KX1(I),KY1(I)+1:PRINT;KK$(I):NEXT
1210 COLOR 7:FOR I=1 TO 14:LINE (304,I*16+16)-(607,I*16+16),15
1220 LOCATE 44,I:PRINT D$(I):LOCATE 38,I:PRINT NUM$(I)
1230 LINE (320,I*16+1)-(336,I*16+15),I,BF:NEXT:LINE (304,16)-(607,16),15
1240 FOR I=1 TO 6:LOCATE 30+8*I+(I>3)*24,17-(I>3):PRINT ;CO$(I):NEXT
1250 LOCATE 38,0:PRINT "番号 君主 勢力 収入 国力 武 知 魅":RETURN
1260 *KUNI '------------------------------------ クニデータチェック&ヒョウジ
1270 FOR I=0 TO 14:DA(I)=DA(I)-(DA(I)=0)+(DA(I)=11)
1280 DB(I)=DB(I)-(DB(I)=0)+(DB(I)=11):DC(I)=DC(I)-(DC(I)=0)+(DC(I)=11)
1290 DE(I)=0:DF(I)=0:DG(I)=0:NEXT:COLOR 0
1300 FOR I=1 TO 20:IF KA(I)<1 THEN KA(I)=0:KC(I)=0
1310 KB(I)=KB(I)+(KB(I)<0)*KB(I)+(KB(I)>6)*(KB(I)-6)
1320 PAINT(KX1(I)*8+1,KY1(I)*16+1),KC(I),15
1330 LOCATE KX1(I)+2,KY1(I)+1:PRINT USING"####";KA(I)
1340 LOCATE KX1(I),KY1(I)+2:PRINT KB$(KB(I)):NEXT
1350 FOR I=1 TO 14:FOR J=1 TO 20:IF KC(J)=I THEN DE(I)=DE(I)+KA(J) ELSE 1370
1360 DF(I)=DF(I)+KINSTR(K$,KK$(J))*(KB(J)+4)/10:DG(I)=DG(I)+KINSTR(K$,KK$(J))
1370 NEXT J:NEXT I:COLOR 7
1380 FOR I=1 TO 14:LOCATE 50,I:PRINT USING"####";DE(I)
1390 LOCATE 55,I:PRINT USING"####";DF(I):LOCATE 60,I:PRINT USING"####";DG(I)
1400 LOCATE 66,I:PRINT USING"##";DA(I):LOCATE 69,I:PRINT USING"##";DB(I)
```

★夏休みの宿題も終わってないのに,OF書いてるオレって一体!?(しかもこだわってるし(笑))(埼玉県羽生市・**渡部進也17歳**)……【**影**:この号が出てるころには夏休みなんてはるか昔のことだが…。**つぐ美**:無事宿題終わった? **影**:終わらないのを私のせいにするなよ。】

評…花が…レースが…(影)



by 楸

評…こまく突きやぶらないように(影)

by Cocofille

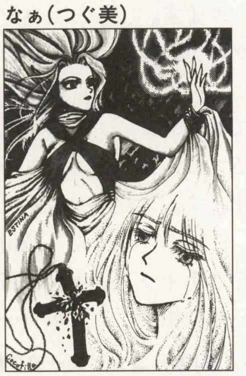
評…右の変なの(!?)はなにっ?(つぐ美)

by すすめ

評…ごまあぶらし?…おいしそう(影)

by 香菜薫

評…姉妹で合作!すごいなぁ(つぐ美)



by Cocofille & ESTINA

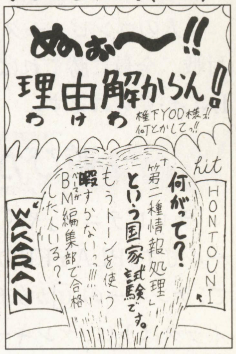
評…え?何年生だって…?(影)

by 藤河てい

評…大きくていいなぁ…クマさん(つぐ美)

by 極堂

評…誰かいたような気はするのじゃが?(Dr.D)



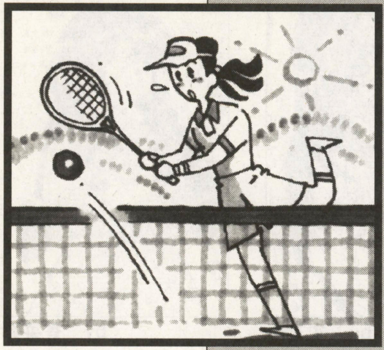
by hit

```
1410 LOCATE 72,I:PRINT USING"##";DC(I):NEXT:RETURN
1420 *EVENT '-------------------------------------------------- イベント
1430 IF TT<>3 THEN 1460 ELSE LOCATE 0,19:PRINT "○税収があります"
1440 FOR I=1 TO 20:KA(I)=KA(I)+KINSTR(K$,KK$(I))*(KB(I)+4)/10
1450 NEXT I:GOSUB *WAI:GOSUB *KUNI:GOSUB *CL
1460 COMM=0:A=0:IF RND<.4 THEN EV=1:GOTO 1480 ELSE EV=INT(RND*3)+1+TT*3-3
1470 ON EV GOTO 1480,1520,1560,1520,1520,1480,1620,1520,1620,1560,1620,1560
1480 A=INT(RND*20)+1:IF RND*(20+(EV=6)*9+KB(A)*5*(EV<>6))<DC(KC(A)) THEN 1670
1490 LOCATE 0,19-(COMM=3)*2:PRINT D$(KC(A))"様!";K$(A)"で";EV$(EV)"ですぞ!"
1500 KO=RND*KA(A)/3+KA(A)/3+1:KB(A)=KB(A)-3:KA(A)=KA(A)-KO
1510 IF EV=6 THEN C=A:A=KC(C):KC(C)=0:GOTO 1580 ELSE GOTO 1660
1520 A=INT(RND*20)+1:IF EV=2 AND DG(KC(A))<50 THEN 1670
1530 LOCATE 0,19:PRINT D$(KC(A))"様!";K$(A)"に";EV$(EV)"ですぞ!"
1540 KO=RND*KA(A)/5+KA(A)/5+1:KA(A)=KA(A)-KO-KO*3*(EV=2)
1550 KB(A)=KB(A)+2*(EV<>2):GOTO 1660
1560 A=INT(RND*20)+1:A=KC(A):IF DG(A)=0 THEN 1670
1570 LOCATE 0,19:PRINT D$(A)"様!";EV$(EV)"です!"
1580 B=INT(RND*5)+1:ON B GOTO 1590,1590,1600,1600,1610
1590 DA(A)=DA(A)-1-(EV=3)*2-(EV=10)*2:A=0:GOTO 1660
1600 DB(A)=DB(A)-1-(EV=3)*2-(EV=10)*2:A=0:GOTO 1660
1610 DC(A)=DC(A)-1-(EV=3)*2-(EV=10)*2:A=0:GOTO 1660
1620 LOCATE 0,19:PRINT EV$(EV)"です!"
1630 FOR I=1 TO 20:IF EV=11 THEN KO=RND*3:GOTO 1650
1640 KO=RND*KINSTR(K$,KK$(I))*(KB(I)+4)/10
1650 KA(I)=KA(I)+KO*(EV<>7)-KO*(EV=7):KB(I)=KB(I)+1*(EV<>7):NEXT
1660 E=A:MK=0:GOSUB *EF:GOSUB *KUNI:GOSUB *WAI:GOSUB *WAI:GOSUB *CL
1670 RETURN
1680 *BEP:BEEP 1:FOR I=0 TO W/100:NEXT I:BEEP 0:RETURN '------ ザツヨウ&データ
1690 *CL:LOCATE 0,19:PRINT SPACE$(240):RETURN
1700 *CL2:LOCATE 16,19:PRINT SPACE$(240):RETURN
1710 *CL3:LOCATE 0,20:PRINT SPACE$(240):RETURN
1720 *WAI:FOR I=0 TO W*4:NEXT:RETURN
1730 *WAI2:FOR I=0 TO W/3:NEXT:RETURN
1740 *CO:LOCATE 16,19:PRINT CO$(COMM):RETURN
1750 *PL:LOCATE 0,19:INPUT "どの君主でしますか(0−14)";PL:GOSUB *CL
1760 FOR I=1 TO 14:M(I)=100-DG(I)+(30-DA(I)-DB(I)-DC(I))*3:NEXT:RETURN
1770 *CH:LOCATE 0,20:INPUT "どの国にしますか(1−20)";E
1780 IF E<0 OR E>20 THEN 1770 ELSE RETURN
1790 *CH2:LOCATE 0,20:INPUT "どの国にしますか(1−14)";E
1800 IF E<0 OR E>14 THEN 1790 ELSE RETURN
1810 *CH3:LOCATE 0,20:PRINT K$(KR(E,I))"  ":IF MK=PL THEN 1830
1820 HE=RND*KA(KR(E,I))/5+RND*KA(KR(E,I))/5+KA(KR(E,I))/3-.5:GOTO 1850
1830 LOCATE 8,20:INPUT"兵を何千人連れて行きますか";HE
1840 IF HE>KA(KR(E,I)) OR HE<0 THEN 1830
1850 KA(KR(E,I))=KA(KR(E,I))-HE:HEI=HEI+HE:RETURN
1860 *EF:PAINT(KX1(E)*8+1,KY1(E)*16+1),MK,15:GOSUB *WAI2
1870 PAINT(KX1(E)*8+1,KY1(E)*16+1),KC(E),15:GOSUB *WAI2:RETURN
1880 DATA 1405,DF07,24F9,9F27,0421,DB26,0020,FCF9,0421,FC21,0421,FC29,0431,FCF1
1890 DATA 8800,0603,1008,1008,FF09,1111,2410,4820,FF50,8811,8812,FE10,8810,8810
1900 DATA FE10,8810,8810,FF10,0608,781F,1031,20C9,4026,C414,2818,10E0,247E,FE90
1910 DATA 1110,54FE,5410,9292,9292,10FE,"春","夏","秋","冬"
1920 DATA "①内政","②戦争","③計略","④登用","⑤軍備","⑥輸送"
1930 DATA "①","②","③","④","⑤","⑥","⑦","⑧","⑨","⑩","⑪","⑫","⑬","⑭"
1940 DATA "      ","★    ","☆    ","☆★   ","☆☆   ","☆☆★","☆☆☆"
1950 DATA "一揆","倭からの貢ぎ物","在野武将の仕官","洪水","洪水","謀反"
1960 DATA "豊作","いなご","凶作","在野武将の仕官","疫病","配下の武将の死亡"
1970 DATA ①北平,20,0,36,3,三,2,3,0,0,0,0,②南皮,20,3,28,6,六,1,3,4,5,6,0
1980 DATA ③晋陽,14,2,20,5,三,1,2,6,0,0,0,④北海,26,6,34,9,三,2,5,9,0,0,0
1990 DATA ⑤陳留,20,6,26,10,四,2,4,6,9,10,0,⑥洛陽,14,5,20,10,九,2,3,5,7,10,11
2000 DATA ⑦長安,8,6,14,10,六,6,8,11,12,0,0,⑧西涼,0,2,8,10,三,7,12,0,0,0,0
2010 DATA ⑨徐州,26,9,32,13,四,4,5,10,13,14,0,⑩許昌,18,10,26,13,六,5,6,9,11,14,15
2020 DATA ⑪襄陽,12,10,18,13,七,6,7,10,12,15,18,⑫漢中,4,10,12,13,五,7,8,11,18,19,0
2030 DATA ⑬建業,28,13,34,16,六,9,14,16,0,0,0,⑭廬江,22,13,28,16,四,9,10,13,15,16,0
2040 DATA ⑮江陵,14,13,22,16,五,10,11,14,16,17,18,⑯柴桑,20,16,30,19,五,13,14,15,17,
0,0
2050 DATA ⑰長沙,14,16,20,19,六,15,16,18,0,0,0,⑱永安,8,13,14,19,五,11,12,15,17,19,2
0
2060 DATA ⑲成都,2,13,8,16,六,12,18,20,0,0,0,⑳雲南,0,16,8,19,四,18,19,0,0,0,0
2070 DATA −−,1,1,1,袁紹,7,6,7,曹操,7,7,7,劉備,7,6,8,孫堅,7,6,7,馬騰,8,5,6
2080 DATA 張魯,4,4,6,劉表,5,6,7,劉焉,4,5,6,董卓,8,6,4,公孫 ,6,5,6
2090 DATA 袁術,5,4,4,孔融,3,5,6,陶謙,4,5,7,劉 ,4,4,5
```

```
2100 DATA 8,1,10,11,2,1,6,2,3,7,1,12,8,2,2,12,0,9,9,0,9,8,1,5,8,3,13,8,0,0
2110 DATA 9,0,11,7,2,6,6,0,0,7,1,14,10,2,7,6,0,0,9,2,4,6,0,0,8,2,8,5,0,0
2120 DATA −−,1,1,1,袁紹,8,6,7,曹操,8,8,8,劉備,7,6,9,孫策,8,7,8,馬騰,9,5,6
2130 DATA 張魯,4,5,6,劉表,5,6,7,劉璋,7,6,6,李 ,5,6,4,公孫 ,6,5,6
2140 DATA 袁術,5,4,4,孔融,3,5,6,呂布,9,6,5,劉 ,4,4,6
2150 DATA 10,2,10,9,3,1,7,1,1,7,2,12,9,1,13,7,1,2,8,0,9,10,2,5,8,4,3,7,3,2
2160 DATA 11,0,11,8,3,6,7,0,0,8,1,14,8,3,7,9,3,4,5,2,7,5,1,8,7,3,8,7,0,0
2170 DATA −−,1,1,1,,,,,曹操,8,8,8,劉備,9,9,9,孫権,7,8,8,馬騰,9,6,6
2180 DATA 張魯,4,5,6,韓玄,5,4,5,劉璋,7,6,7,孟獲,9,4,5,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
2190 DATA 3,1,2,5,3,2,3,2,2,4,2,2,5,3,2,9,4,2,6,2,2,12,3,5,6,2,2,8,4,2
2200 DATA 8,3,3,9,3,6,10,4,4,9,3,4,7,3,3,8,3,4,6,1,7,6,2,8,8,3,8,9,1,9
2210 DATA −−,1,1,1,公孫淵,5,4,5,曹叡,8,8,7,劉禅,6,7,8,孫権,7,7,7,,,,
2220 DATA ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
2230 DATA 11,2,1,5,3,2,4,2,2,4,2,2,5,3,2,12,4,2,8,3,2,4,1,2,8,2,2,10,4,2
2240 DATA 9,3,2,9,3,3,12,4,4,10,3,4,9,3,4,7,3,4,7,2,4,9,3,3,12,4,3,4,1,3
```


★どーせ誰ものってこなかったと思うので次回のOFは音信不通ということでどうでしょうか?(浦和市・鉄人坂井20歳)……【影:今月の提案シリーズ(いつのまに)もまぁ、遊びだし。みんながのってこないのはわかってるが。全員が音信不通だとOF成り立たないよ〜!】

PC-9801シリーズ(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



スティックさばきで打ちわけるテニス・ゲーム

対戦（たいせん）

新井　秀和(16歳)

内容

4人のコンピュータとテレビテニスで対戦。全員に勝てればすばらしいENDINGが見られます。

遊びかた

「テレビテニス」や「PONG」と同じルールです。PLAYERのスティックは左側で，テンキーの0か矢印キーの↓でスティックは下に，テンキーの,か矢印キーの↑でスティックは上に移動します。

5点マッチで勝負を争います。

ボールは，青→赤→紫→緑→水色→黄→白と変化し（変わらない場合もあります），紫はナックルボール1号，白はスピードボール1号です。

ボールがスティックに当たる場所によって角度が違います。スティックの端であればあるほど角度が大きくなります。

PLAYERには,二つの能力があります。

1.ナックル2号

相手がボールをはねかえしてから，こちらが全くスティックを動かさずに，スティックがボールに当たれば出ます。

2.スピード2号

相手のスピードボール1号をスティックの端に合わせます。このボールは相手のスティックを突き破る力があります。

コンピュータにも，**第1表**のような能力があります。

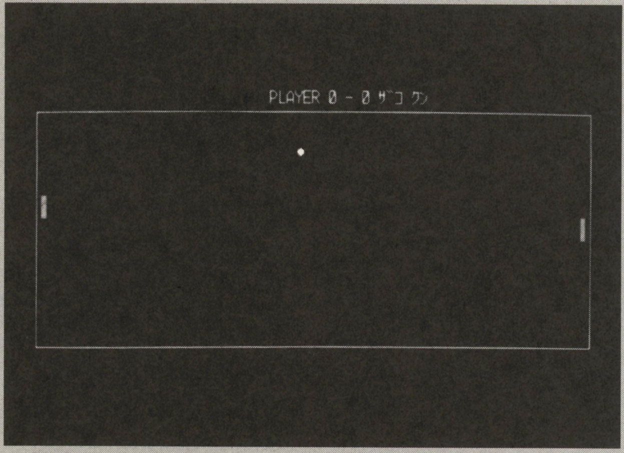
その他

20行のLV=1をLV=2にするとさらに難しくなります。

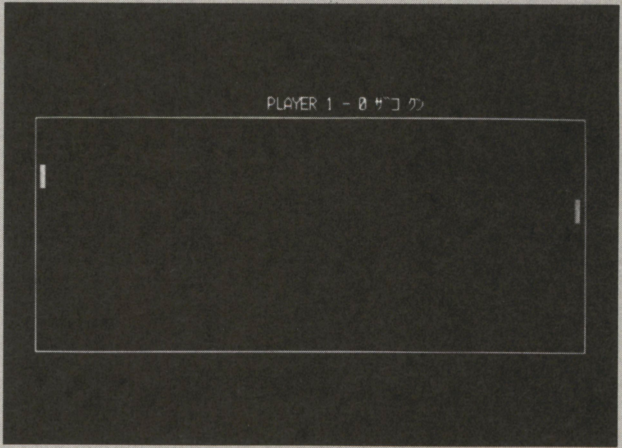
430行の途中にある’だけを消せば440行～470行まで打たなくともよくなりますが……。

《第1表》コンピュータの能力

名　前	能力名	効　果
ザコクン	×	×
キエルンヨ	消える魔球	ボールが途中で消える
チョコレート・アイス	暗黒空間	ある空間でボールがはねる
デオ	スピードナックル&	速いナックル&



▲《写真1》テレビテニスでコンピュータと対戦だ。敵はなかなか手強いゾ



▲《写真2》スピードボールで相手のすきを突け！

★雨，すごいです。魚沼産コシヒカリがアブナイ！(新潟県南魚沼郡・曳田太一18歳)……【**影**：米はウマイんだな。しそかつおにんにくと一緒なら何杯でもいけるんだ(いがいと主食)。雨雲め，許せん。**つぐ美**：それはともかく，東北のほうはすごかったらしいね，大丈夫？】

《第2表》主な変数表

TX,TY	ボールの座標
UX,UY	ボールの動き
Y1	1Pのスティックの座標
Y2	2Pのスティックの座標
C	色
TEN1	得点(1P)
TEN2	得点(2P)
CMM	コンピュータの移動目標
MTX,MTY	未来のボールの座標
MUX,MUY	未来のボールの動き

CHECKER FLAG

編：ボールにいろいろ種類があるのはアイデアですね。
影：コンピュータが強すぎるなぁ。普通のボールでは絶対ミスしないから，人間のほうがずいぶん不利な気がする……。

評…ななめにして見てくれ(影)

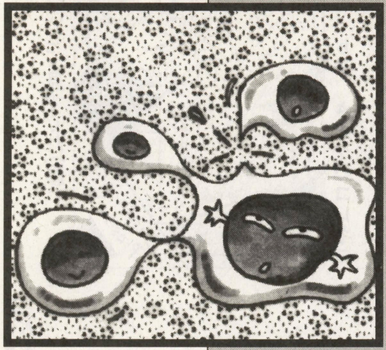
by さだかねコレキヨ

『対戦』のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3:WIDTH 80:CLS 3:COLOR ,,,,2:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIM
E$,2)):COLOR=(8,&H444):COLOR=(9,&H4B1):COLOR=(10,&HAB2):DIM T$(4):T$(1)="ｻﾞｺ ｸﾝ"
:T$(2)="ｷｴﾙﾝﾖ":T$(3)="ﾁｮｺﾚｰﾄ･ｱｲｽ":T$(4)="ﾁﾞｵ"
20 LV=1:TEKI=TEKI+1:CLS 3:UX=3:UY=2:TX=65:TY=120:Y1=110:Y2=110:GOSUB 230
30 C=4:AX=INT(200*RND(1))+150:AY=INT(200*RND(1))+100:UTU=0:LOCATE 35,5:PRINT"PLA
YER"TEN1"-"TEN2 T$(TEKI):IF TEN1=5 OR TEN2=5 THEN 420
40 CIRCLE(TX,TY),3,0,,,,F:TX=TX+UX:TY=TY+UY:CIRCLE(TX,TY),3,C,,,,F:LINE(50,100)-
(590,300),7,B:A=0:GOSUB 240:B=0:GOSUB 350
50 IF A=1 AND Y1<280 THEN Y1=Y1+2 ELSE IF A=7 AND Y1>100 THEN Y1=Y1-2
60 IF B=1 AND Y2<280 THEN Y2=Y2+2 ELSE IF B=7 AND Y2>100 THEN Y2=Y2-2
70 LINE(55,Y1)-(60,Y1+20),1,BF:LINE(580,Y2)-(585,Y2+20),1,BF:FOR I=1 TO 2:LINE(5
4,Y1-I)-(61,Y1+20+I),0,B:LINE(579,Y2-I)-(586,Y2+20+I),0,B:NEXT I:IF W=1 THEN RET
URN
80 IF TY<104 OR TY>296 THEN UY=-(TY-200)/ABS(TY-200)*ABS(UY):BEEP 1
90 IF TX>590 THEN FOR J=1 TO 500 :BEEP 1:BEEP 0:NEXT J:TEN1=TEN1+1:UX=-3:UY=INT(
3*RND(1))-1:TX=575:TY=120:GOSUB 230:CLS 3:GOTO 30
100 IF TX<50 THEN FOR J=1 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J:TEN2=TEN2+1:UX=3:UY=2:TX=6
5:TY=120:GOSUB 230:CLS 3:GOTO 30
110 IF TX>51 AND TX<64 AND TY>Y1-3 AND TY<Y1+23 AND UX<0 THEN UX=5:UY=(TY-(Y1+10
))¥2:GOSUB 270:BEEP 1:CIRCLE(TX,TY),3,0,,,,F:TX=TX+5:GOSUB 230
120 IF TX>576 AND TX<588 AND TY>Y2-3 AND TY<Y2+23 AND UX>0 THEN UX=-2-LV:UY=(TY-
(Y2+10))¥(4-LV):GOSUB 270:BEEP 1:CIRCLE(TX,TY),3,0,,,,F:TX=TX-5:GOSUB 230
130 FOR I=1 TO 1+LV:IF MTX<580 THEN MTX=MTX+MUX:MTY=MTY+MUY
140 IF MTY<104 OR MTY>296 THEN MUY=-(MTY-200)/ABS(MTY-200)*ABS(MUY)
150 NEXT I
160 IF TEKI=2 AND UTU=1 THEN IF TX>105 AND TX<400 AND UX<0 THEN C=0 ELSE C=1
170 IF TEKI=3 AND TX>AX AND TX<AX+30 AND TY>AY AND TY<AY+30 AND TY<>200 THEN IF
UX<0 THEN UX=INT(2*RND(1))-7:UY=-UY:CIRCLE(TX,TY),3,0,,,,F:TX=TX-20:GOSUB 230 EL
SE BEEP 1
180 IF TEKI=4 AND UTU=0 AND TX>570 AND UX>0 AND (Y2>TY+10 OR Y2<TY-30) THEN UTU=
1:GOSUB 260
190 IF (C=3 OR C=9) AND UX<>0 THEN UX1=INT(7*RND(1))+1:UX=(ABS(UX)/UX)*UX1
200 IF C=9 AND UY<>0 THEN UY1=INT(7*RND(1))+1:UY=(ABS(UY)/UY)*UY1
210 IF C=10 THEN UX=INT(5*RND(1))-10
220 BEEP 0:GOTO 40
230 MTX=TX:MTY=TY:MUX=UX:MUY=UY:RETURN
240 IN0=INP(&HE0):IN1=INP(&HE8):IN2=INP(&HE1):IN3=INP(&HEA):IF IN0=254 OR IN3=12
5 THEN A=1:D=1 ELSE IF IN1=253 OR IN2=223 THEN A=7:D=1
250 RETURN
260 LOCATE 58,5:PRINT"ﾄｷﾖ ﾄﾏﾚ!!":FOR K=1 TO 15:B=0:GOSUB 350:W=1:GOSUB 60:FOR L=
1 TO 500:NEXT L:NEXT K:W=0:LOCATE 58,5:PRINT SPACE$(9):RETURN
270 UTU=0:RN=INT(10*RND(1))-5:IF C=8 OR C=9 OR C=10 THEN C=1 ELSE IF TEKI=2 AND
INT(7*RND(1))=0 THEN UTU=1
280 IF TEKI=4 AND TX>500 AND INT(6*RND(1))=0 THEN C=10
290 IF D=0 AND TX<500 THEN C=9
300 IF ABS(UY)>4 AND C=7 AND TX<500 THEN C=8
310 IF C=7 THEN C=1 ELSE IF INT(10*RND(1))>0 AND C<7 THEN C=C+1
320 IF C=7 THEN UX=(ABS(UX)/UX)*9
330 IF C=8 THEN UX=(ABS(UX)/UX)*15
340 D=0:RETURN
350 IF C=3 THEN MUX=4
360 IF C=9 THEN MUX=4:IF MUY<>0 THEN MUY=MUY/ABS(MUY)*4
370 IF UX>0 THEN IF MTX>580 OR TEKI>2 THEN CMM=MTY ELSE CMM=TY
380 IF UX<0 THEN CMM=200:GOTO 400
390 IF ((C=3 OR C=9) AND TX>555)  OR (ABS(UY)<3 AND C<>9) THEN CMM=TY ELSE IF C=
9 AND UY=0 THEN CMM=TY
400 CMM=CMM+RN:IF Y2+10>CMM THEN B=7 ELSE IF Y2+10<CMM THEN B=1
410 RETURN
420 LOCATE 45,6:IF TEN1>TEN2 THEN PRINT"WIN" ELSE PRINT"LOST":END
430 TEN1=0:TEN2=0':IF TEKI<>4 THEN 20 ELSE 480
440 LOCATE 20,3:IF TEKI=1 THEN PRINT"ｻﾞｺ ｸﾝ 「ﾏ､ﾏｹﾀｱｱｰｰｰｰ」":FOR L=1 TO 10000:NEXT
 L:LOCATE 20,4:PRINT"ｷｴﾙﾝﾖ  「ﾎｳ､ ﾅｶﾅｶ ﾔﾙ ｼﾞｬﾅｲｶ  ﾀﾞｶﾞ ﾜﾀｼ ﾆﾊ ｶﾃﾅｲ ﾖ」":FOR L=1 TO
 50000!:NEXT L:GOTO 20
450 IF TEKI=2 THEN    PRINT"ｷｴﾙﾝﾖ       「ｶﾞｶﾞｰﾝ ｿ､ｿﾝﾅｰ」":FOR L=1 TO 10000:NEXT L:
LOCATE 20,4:PRINT"ﾁｮｺﾚｰﾄ･ｱｲｽ 「ﾏｱ､ ｶﾙｸ ﾋﾈｯﾃ ﾔﾛｳｶﾈ」 ":FOR L=1 TO 50000!:NEXT L:GOT
O 20
460 IF TEKI=3 THEN PRINT"ﾁｮｺﾚｰﾄ･ｱｲｽ 「････････」":FOR L=1 TO 10000:NEXT L:LOCATE 2
0,4:PRINT"ﾁﾞｵ        「ｷｻﾏ ﾉ ｶｲｼﾝ ｹﾞｷ ﾓ ｺｺﾏﾃﾞﾀﾞ 」  ":FOR L=1 TO 50000!:NEXT L:GO
TO 20
470 IF TEKI=4 THEN PRINT"ﾁﾞｵ 「ｺ､ｺﾉ ﾁﾞｵ ｶﾞ  ﾏｹﾙ ﾅﾝﾃ」":FOR L=1 TO 50000!:NEXT L
480 CLS:LOCATE 20,4:PRINT"ｱﾝﾀｶﾞ ｻｲｷｮｳ    ｵﾒﾃﾞﾄｳ":FOR L=1 TO 90000!:NEXT L:END
```

★今年の夏はバイトでどこにも行けなかった…。(名古屋市・**大前博之19歳**)……【**影**：先立つものがなく，どこにも行けなかった私よりは充実しているような気がする…。こんなこと自分で考えてしまうようではマズイ…どうにかしてこんな生活からの脱出を…。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



ベンチマークに最適〔?〕なライフゲーム

アルティメット・ライフ

ULITIMATE☆LIFE

Electric Sheep Soft(25歳)

温故知新

ポケモンやたまごっち，アクアゾーンといった電脳空間に生息する仮想の生物とコミュニケートするソフトが，今日のように一般的になる遙か以前，ＰＣの黎明期に知的な電子生物観察プログラムとして有名だった「ライフ・ゲーム」の98版です。しばらく見かけないな～と思っていたら，ベーマガ(1997年12月号，1998年３月号)の「ハロー！Ｃ言語ワールド」のコーナーで取り上げられているではありませんか！　「ライフ・ゲーム」を知らずにピカチュウを語るなということでしょうか？

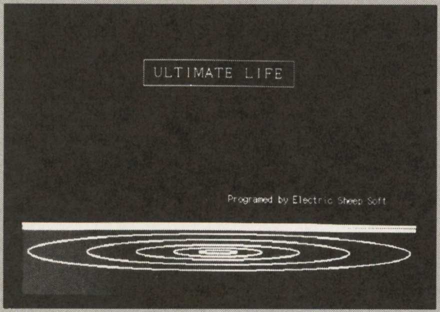
遊戯方法

プログラムをRUNするとへぼへぼのタイトル画面が現れるので，スペース・キーを押してメニュー画面へ進んでください。マニュアル・モードはプレイヤーが手動で駒を配置するモードで，オートモードはCPUがランダムに駒を配置するモードです。

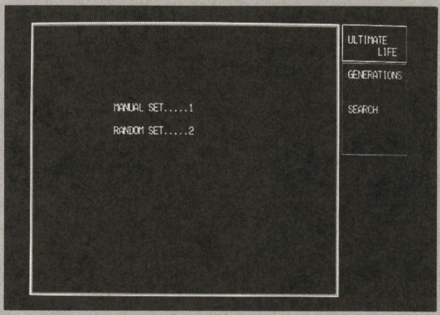
マニュアル・モードを選択した場合，カーソル・キーでカーソルの移動，スペース・キーで駒の配置ができます。すでに駒を配置してある地点でスペース・キーを押すと駒は消去されます。フィールド全体をクリアしたい場合には[F2]キーを押してください。配置完了後に[F1]キーを押すと世代交代が開始され，デジタル微生物の栄枯盛衰を堪能することができます。[F3]キーでゲームの新規開始，プログラムの終了を選択できます。

開発雑記

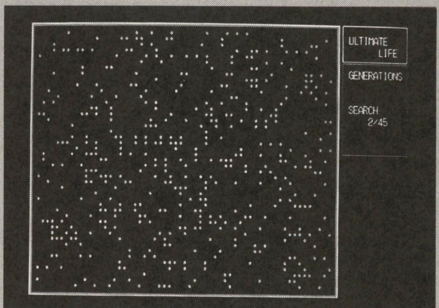
フィールドをすべて走査し，配列に読み込まれたデータと照会して駒の発生条件，生存条件，死滅条件(BASICマガジン1997年12月号参照）を判断する作業は非常に重いので，486以下のCPUを搭載したマシンではゲームにならないと思います。実際に286を載せたマシン(EPSON PC-286C)では全くお話しになりませんでした。この処理の重さを逆手に取ってベンチマーク・プログラムとして利用するのも一つの方法だと思います（ってことは，これって実用プログラム？)。



◀《写真1》静けさがただようタイトル画面。スペースでつぎへ進む



◀《写真2》駒を自分で配置するか、ランダムに配置するか決めよう



◀《写真3》あとは法則にしたがって変化するのを眺めるだけ。いろいろな動きや模様ができる

★Windows98を98って呼ぶなーー！(長野市・PC-98ユーザー17歳)……【影：活用例。A：「98ってもう○○○○だよな～」B：「え？こないだ出たばっかじゃん」AとBの会話を完成させなさい……あぅ，98ユーザーの方，石を投げないで！　ちゃんと愛用してますってば。】

《第1表》変数表

変数	内容
A1(X,Y)	駒配置保存用配列変数
A2(X,Y)	駒配置保存用配列変数
A,B	ローカル汎用
C,D	駒配置縦座標・横座標
S	STICK入力
PX,PY	カーソル座標
QX,QY	カーソル座標保存用変数(消去用)
CX,CY	駒チェック(色検出)・駒表示用座標
PC	駒チェック検出色
LC	判定エリア(3×3マス)内駒数
AP	表示ページ判定用
GN	経過世代数
I,J	FORループ汎用

開発後記

MSX一辺倒の私がなぜN88を使用したかというと，試作したMSX版ライフゲームが驚異的な遅さであったためです。たまたま所有していた98が486マシンということもあって，プログラムの稚拙(ちせつ)さはCPUパワーでカバーできるという打算もありました。

MSXで一度試作したのでプログラミングは比較的容易だったのですが，機種依存性のある部分（グラフィック関係）には苦労しました。しかしN88に関する資料は，過去のベーマガなどをひっくり返すと，必要な部分が必ず見つかるあたり，9801シリーズが国民機と呼ばれていた過去の栄華を思い出さずにいられませんでした。南無～。

CHECKER FLAG

編：ライフゲームを今のマシンでやるとどうなるか，という感じですね。
Dr.D：アルゴリズムの改善などもチャレンジしてほしかったな。ともあれ，懐かしいのぉ。
つぐ美：駒の配置の仕方でかなり楽しめますね。

PC-9801シリーズ

『ULITIMATE☆LIFE』のプログラム・リスト

```
1000 SCREEN 3,0,1,1 : CLS 3
1010 SCREEN 3,0,0,1 : CLS 3
1020 CONSOLE 0,25,0,1
1030 COLOR 7,0,0,0,2 : DEFINT A-Z
1040 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1050 DIM A1(59,44),A2(59,44)
1060 ON KEY GOSUB *F1,*F2,*F3
1070 '----------------------------------------------------------------
1080 GOTO  2350
1090 GOSUB *STG
1100 FOR I=1 TO 3 : KEY (I) ON : NEXT
1110 PX=30 : PY=30: QX=30 : QY=30 : NG=0 : G=0 : AP=0
1120 '----------------------------------------------------------------
1130 LOCATE 20, 8 : PRINT "MANUAL SET.....1"
1140 LOCATE 20,10 : PRINT "RANDOM SET.....2"
1150 FOR I=0 TO 1 : LOCATE 37,10 : A$=INPUT$(1)
1160 I=-(A$="1" OR A$="2") : NEXT
1170 FOR I=8 TO 10 : LOCATE 20,I : PRINT "                  " : NEXT
1180 IF A$="1" THEN 1280
1190 '-------------------------------------------------[ RANDOM SET ]
1200 KEY (1) OFF : KEY (2) OFF
1210 FOR I=O TO 2699
1220 C=I MOD 60 : D=I ¥ 60 : E=RND*3
1230 IF E>0 THEN 1260
1240 X=C*8+34 : Y=D*8+34
1250 A1(C,D)=1 : CIRCLE(X,Y),2,4,,,,F
1260 NEXT : BEEP : GOTO 1550
1270 '-------------------------------------------------[ MANUAL SET ]
1280 LINE ( 30, 30)-( 38, 38),2,B
1290 IF NG=1 THEN 1540
1300 I$ = INKEY$
1310 IF I$=" " THEN 1430 ELSE TR=0
1320 IF I$="" THEN 1290
1330 A = ASC(I$)
1340 IF A<28 OR A>31 THEN 1290
1350 S = A-27
1360 PX = PX-8*(S=1 AND PX<502)+8*(S=2 AND PX>30)
1370 PY = PY-8*(S=4 AND PY<382)+8*(S=3 AND PY>30)
1380 LINE (QX,QY)-(QX+8,QY+8),0,B
1390 LINE (PX,PY)-(PX+8,PY+8),2,B
1400 QX = PX : QY = PY
1410 GOTO 1290
1420 '----------------------------------------------[ PUT OR DELETE ]
1430 IF TR=1 THEN 1290 ELSE TR=1
1440 CX=PX+4 : CY=PY+4
1450 PC=POINT(CX,CY)
1460 IF PC=4 THEN 1490
1470 CIRCLE(CX,CY),2,4,,,,F
1480 GOTO 1500
1490 LINE(PX+1,PY+1)-(PX+7,PY+7),0,BF
1500 LA=(PX-30)¥8 : LB=(PY-30)¥8
1510 A1(LA,LB)=-(PC=0)
1520 GOTO 1290
1530 '-----------------------------------------------[ DEAD OR LIVE ]
1540 LINE (PX,PY)-(PX+8,PY+8),0,B
1550 FOR V=0 TO 2699
1560 C=V MOD 60 : D=V ¥ 60
1570 P = A1(C,D)
1580  FOR E=-1 TO 1 : X=((C+E)+60) MOD 60
1590  FOR F=-1 TO 1 : Y=((D+F)+45) MOD 45
```

★「ぱわーぐろーぶ」なら9,800円で売ってました。(埼玉県大宮市・**亜由佳28歳**)……【**影**：う～ん。買えとは言ったものの，いまさらこれに9,800円ってのも…けっこう勇気が・・・。**編**：また無責任な発言をするから…。**影**：くぅ・・今度見かけたら買えばいいんだろ！】

```
1600   IF X=C AND Y=D  THEN 1630
1610   Q =A1(X,Y)
1620   LC=LC-(Q=1)
1630  NEXT F,E
1640 IF P=0 THEN L=-(LC=3) ELSE L=-(LC=2 OR LC=3)
1650 A2(C,D)=L : LC=0
1660 LOCATE 70, 9 : PRINT USING "##/45";D+1
1670 NEXT V
1680 '-------------------------------------------------------[ EVOLUTION ]
1690 AP = 1-AP
1700 IF AP=0 THEN SCREEN ,,0,33 ELSE SCREEN ,,1,1
1710 FOR W=0 TO 2699
1720  C=W MOD 60 : D=W ¥ 60
1730  P=A2(C,D) : A1(C,D)=P
1740  RX=C*8+30 : RY=D*8+30
1750  IF P=1 THEN 1770
1760  LINE(RX,RY)-(RX+8,RY+8),0,BF : GOTO 1790
1770  CX=RX+4 : CY=RY+4
1780  CIRCLE(CX,CY),2,4,,,,F
1790 NEXT W
1800 IF AP=0 THEN SCREEN ,,,1 ELSE SCREEN ,,,33
1810 G=G+1 : LOCATE 70, 6 : PRINT G
1820 GOTO 1550
1830 '------------------------------------------------------[ SUB RUTIN ]
1840 *STG
1850  LOCATE 67, 2 : PRINT "ULTIMATE"
1860  LOCATE 73, 3 : PRINT "LIFE"
1870  LOCATE 67, 5 : PRINT "GENERATIONS"
1880  LOCATE 67, 8 : PRINT "SEARCH"
1890   FOR I=0 TO 1 :SCREEN ,,I,1
1900    RESTORE 2510
1910      FOR J=0 TO 5 : READ C
1920      LINE (20+J,20+J)-(520-J,400-J),C,B
1930      NEXT
1940    LINE (525, 20)-(630, 70),6,B
1950    LINE (525, 73)-(630,200),4,B
1960   NEXT : SCREEN ,,0,1
1970  RETURN
1980 *F1
1990   KEY (1) OFF : KEY (2) OFF : NG=1
2000  RETURN
2010 *F2
2020   LINE ( 25, 25)-(515,395),0,BF
2030   PX=30 : PY=30 : QX=PX : QY=PY
2040   LINE ( PX, PY)-( 38, 38),2,B
2050   FOR I=0 TO 2699 : C=I MOD 60 : D=I ¥ 60
2060   A1(C,D)=0 : NEXT
2070  RETURN
2080 *F3
2090  KEY (3) OFF
2100   FOR I=0 TO 1 : I=-(INKEY$="") : NEXT
2110    LINE(525,210)-(630,340),2,B
2120    LOCATE 67,14 : PRINT "QUIT ?"
2130    LOCATE 70,15 : PRINT "Y / N"
2140     FOR I=0 TO 1
2150      LOCATE 76,15 : A$=INPUT$(1) : I=-(A$="Y" OR A$="N")
2160     NEXT
2170    IF A$="Y" THEN 2210
2180    LINE(525,210)-(630,340),0,B
2190   FOR I=14 TO 15 : LOCATE 67,I : PRINT "          " : NEXT
2200  KEY (3) ON : RETURN
2210   LOCATE 67,14 : PRINT "NEW  GAME/1"
2220   LOCATE 67,15 : PRINT "EXIT GAME/2"
2230   LOCATE 67,17 : PRINT "SELECT.... "
2240    FOR I=0 TO 1
2250     LOCATE 77,17 : A$=INPUT$(1) : I=-(A$="1" OR A$="2")
2260    NEXT
2270   IF A$="1" THEN CLS 3 ELSE 2330
2280   FOR I=0 TO 2699 : C=I MOD 60 : D=I ¥ 60
2290   A1(C,D)=0 : A2(C,D)=0 :NEXT
2300   SCREEN ,,1,1 : CLS 3
2310   SCREEN ,,0,1 : CLS 3
2320  RETURN 1090
2330 CLS 3 : LOCATE 32,13 : PRINT "See You Again....." : END
2340 '-------------------------------------------------------------[ TITLE ]
2350 Y=300 : FOR I=0 TO 4 : READ A
2360 Y=Y+I : LINE (0,Y)-(639,399),A,BF
2370 NEXT : R=10
2380 FOR I=1 TO 5 : R=R+I*20
2390 CIRCLE(320,340),R,5,,,.08
2400 NEXT
2410 FOR I=0 TO 200 : SX=RND*640 : SY=RND*300 : SC=RND*15
2420 PSET(SX,SY),SC
2430 NEXT
2440 LINE(200,70)-(440,105),5,B
2450 LOCATE 27, 5 : PRINT "U L T I M A T E  L I F E"
2460 LOCATE 42,16 : PRINT "Programed by Electric Sheep Soft"
2470 FOR I=0 TO 1
2480 A$=INKEY$ : I=-(A$=" ")
2490 NEXT : CLS 3 : GOTO 1090
2500 '----------------------------------------------------------------------
2510 DATA 7,5,13,1,9,9
```


★OFを書くために国語辞典を引っ張ってきて、オランダ…は載ってなかったけど、オラトリオの意味を知りました。(広島県安芸郡・羽生賢太郎15歳)……【影：OFのために辞書まで引いて勉強するこの姿勢！これぞ正しいBM読者！　編：辞書引くのはイイことですけど…。】

PC-E500シリーズ用

救助者を無事に救急車まで運ぼう

リアルバウト避難訓練(ひなんくんれん)

ADM(25歳)

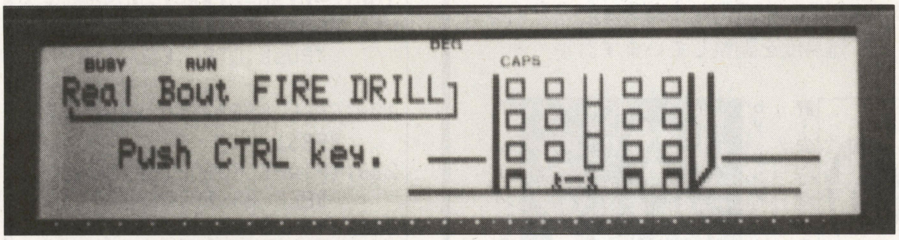
避難訓練は実戦だ!

来る防災の日に備えて，本日はこれより火災を想定した避難訓練を行なう。ビルに取り残された要救助者を救うのが我々の任務であるが，今回は階上の窓より飛び降りる要救助者を担架でキャッチする。なお，訓練の集中度を高めるため，要救助者を地面に下ろすことは許されないので心してかかること。また現場は交通の便が悪いので，救急車が常駐しているとは限らないので注意すること。最後に，今回の訓練に参加している要救助者はすべて市民のボランティアである。くれぐれも怪我等を負わせないこと。以上。

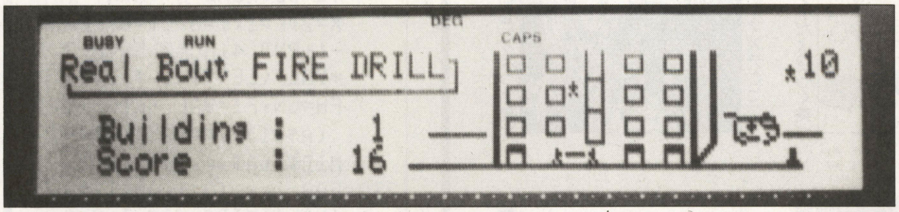
遊びかた

ビルから飛び降りてくる要救助者を，担架を持った消防官(①)を操作して受け止め，救急車(④)まで運ぶことが目的です。救急車はビルの両脇にそれぞれ出現するので，担架に人を載せた状態で左右端まで移動すれば救急車に運ぶことができます。

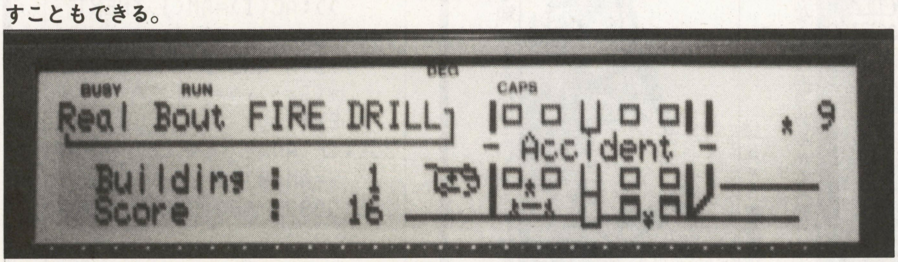
操作は[5][*]で消防官の左右移動，[CTRL]で担架を持ち上げます(後述,②)。一風変わったキー配置ですが，これがポケコンではベストの配置だと思いました。



▲《写真1》救助者を救急車まで担架で運ぶゲーム



▲《写真2》落ちてくる人を受け止めて，救急車まで運ぼう。人を跳ね上げてタイミングをずらすこともできる。



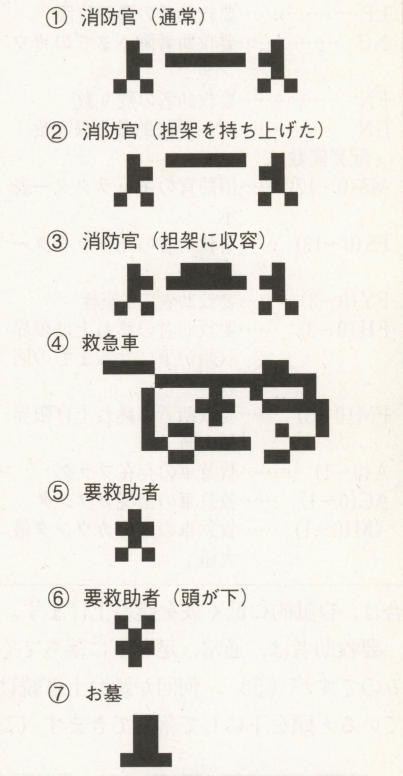
▲《写真3》人を受け止められないとミス。すばやい判断力が必要

CHECKER FLAG

編：ポケコンで久しぶりに力作が届きました!

Dr.D：ちょっとリストは長めじゃが，しっかりとしたゲームじゃな。難易度はちと高い気がするが。

影：落ちてくる人全体を見ていないと難しいなぁ。



《第1図》キャラクター

さて，担架には1人しか載せることができません。救急車が画面に存在しないこともあり得るので，そのままではすべての要救助者を収容できません。そこで[CTRL]を押して担架を持ち上げます。この[CTRL]の使い方がこのゲームのポイントです。

要救助者が一番低い高さまで落ちてきたときに担架を持ち上げると，彼を高く跳ね上げることができます。また，あらかじめ持ち上げた担架([CTRL]を押し続けた状態)に要救助者が落ちてきた場合は低く跳ね上げます。こうしてうまく落下のタイミングをずらして，救急車に収容する時間を稼いでください。なお，担架に人が収容されている場合(③)は，担架を持ち上げることはできません。しかし，この担架の上に要救助者が落ちてきた場

PC-E500

★OFコーナーとは日本語に訳すと氾濫で，字を変えると反乱になって，なんかベーマガに革命を起こそうとしている人たちの集いらしい。(埼玉県飯能市・岩崎泰隆17歳)……【影：ベーマガ乗っ取り計画発動。Dr.D：不許可!影：え〜! Dr.D：ダメ。影：同志は大勢いるのに。】

《第１表》変数表

・変数	
I,J	FOR～NEXTのループ用
A,B,C,A$,B$	用途不定の汎用変数
BS	ブザーのスイッチ。0にすると消音
S	スコア
DM	要救助者の死亡数
BD	面
F	フラグ
X	消防官X座標
T	担架の状態
CT	カウンタ
LP	要救助者の降下位置
NC	要救助者降下までのカウンタ
FN	要救助者の残り数
GN	FN-要救助者の収容数
・配列変数	
M$(0～17)	消防官のキャラクター表示
F$(0～13)	要救助者のキャラクター表示
FY(0～3)	要救助者のY座標
FH(0～3)	要救助者の跳ね上げ限界（頭が下になるまでの回数）
FM(0～3)	要救助者の跳ね上げ限界最大値
A(0～1)	救急車の存在フラグ
AC(0～1)	救急車の出現カウンタ
AM(0～1)	救急車の出現カウンタ最大値

合は，自動的に低く彼を跳ね上げます。

要救助者は，通常，足を下に落ちてくるのですが（⑤），何回か跳ね上げ続けていると頭を下にして落ちてきます（この回数はランダムではなく，面と場所ごとに設定，⑥)。この状態ではもう跳ね上げることはできません。

要救助者をキャッチしそこねた場合，または頭を下にした要救助者を跳ね上げてしまった場合はミスになり，画面右にお墓（⑦）が建ちます。3回ミスしたらゲーム・オーバーですが，2，5，8，11面をクリアするとお墓からゾンビのごとく要救助者がよみがえります（笑)。

全12面で，要救助者の数と落下頻度・パターン，救急車の出現パターンを変えて飽(あ)きにくいように変化をつけています。1，2面ではむやみに跳ね上げを使わないほうがクリアしやすいと思います。

プログラム

まず入力について，以下を実行して機械語領域を確保してください。

POKE &BFE03,&1A,&FD,&B,&D2,0,0↓
CALL &FFFD8↓

キー入力に機械語を使っているので，必ずsaveしてから実行してください。ポケコンのinkey$は反応が悪くて使いづらく，機械語は必須と思いました。

苦労したところはゲームバランスで，プログラム中で細かくパラメータをいじって難易度を調整しています。

『リアルバウト避難訓練』のプログラム・リスト

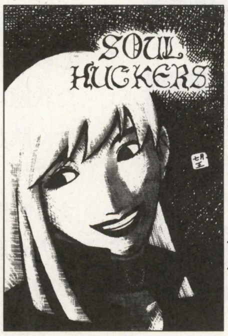
```
100:'>>>>> Real Bout Fir
    e Drill >>>>>
110:'--- Initialize
120:CLS :CLEAR :RANDOMIZ
    E :DIM M$(17),F$(13)
    ,FY(3),FH(3),FM(3),A
    (1),AC(1),AM(1):BS=1
    :POKE &BFC93,&FC,&FA
    ,&B
130:A=&BFB2E:READ A$:FOR
     I=0 TO &32:POKE A,V
    AL ("&"+MID$ (A$,I*2
    +1,2)):A=A+1:NEXT :A
    =A+1
140:FOR I=0 TO 9:GOSUB 7
    30:POKE A,D,C,B:A=A+
    3:NEXT :FOR I=0 TO 6
    :GOSUB 730:GOSUB 730
    :NEXT :FOR I=0 TO 3:
    POKE A,0:A=A+1:GOSUB
     730:POKE A,0,0:A=A+
    2:NEXT
150:READ B0$,A$:FOR I=0
    TO 2:FOR J=0 TO 5:A=
    1+2*J+(J=0)-(J=5):M$
    (J+I*6)=LEFT$ (A$,A)
    +"ｻ"+CHR$ (&B7+I)+"ｼ
    "+RIGHT$ (A$,12-A):N
    EXT :NEXT
160:A$=CHR$ &1D+CHR$ &1F
    :FOR I=0 TO 13:READ
    B$:F$(I)=LEFT$ (B$,1
    )+A$+MID$ (B$,2,1)+A
    $+RIGHT$ (B$,1):NEXT
170:'=== Title
180:S=0,DM=0,BD=1:GOSUB
    660:LOCATE 3,2:PRINT
     "Push CTRL key.":KE
    Y 0,""
190:CALL &BFB2E:A=PEEK &
    BFB61
200:IF A-3 GOTO 190 ELSE
     BEEP BS,50,50
210:'--- Start
220:RESTORE 820:FOR I=1
    TO BD:READ A$:NEXT :
    X=2,F=1,T=0,CT=0,LP=
    -1+RND 4,NC=0,GN=8+2
    *VAL (LEFT$ (A$,1)),
    FN=GN,FI=VAL (RIGHT$
     (A$,1)),A=VAL ("&"+
    MID$ (A$,4,2))
230:FOR I=0 TO 1:AM(I)=6
    *VAL (MID$ (A$,I+2,1
    )):AC(I)=AM(I):NEXT
240:FOR I=0 TO 3:FY(I)=0
    ,B=A AND 3,FM(I)=B-2
    *(B=3),A=INT (A/4):N
    EXT
250:IF AM(0)<54 LET AC(0
    )=AM(0)/2
260:GOSUB 660:GOSUB 680:
```

評…機会があったら聴いてみよう(影)
by ベースTMユタ野郎

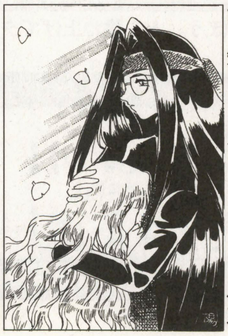
評…安くて遊べて良いソフトだよね(つぐ美)
by 日替りPN

評…もうダンジョン制覇した？(つぐ美)
by サンチョペドロとナマステ・ヒュー

評…そのためにもたくさんハガキ送って！(つぐ美)
by 立田殊文



評…なんか迫力あるな～(影)
by 望月ノゾム


評…知ってる人は…いる…よね(影)
by 陽東柾樹

★林秀人さんの記事のおかげで『東風荘』廃人になりかけました。助けて，レスキュー隊!!(横浜市・**勝又弓雄22歳**)……【**影**：『東風荘』なしには生きられないとか？　睡眠時間が1日1分とか?!　そんなときはこのレスキュー錠剤。1粒であなたの安眠をお約束しま……。】

```
      LOCATE 25,1:PRINT "R
      eady":A=2:GOSUB 720:
      LOCATE 22,1:PRINT B0
      $
270:'=== Main Loop
280:CALL &BFB2E:A=PEEK &
      BFB61:IF A=1 AND X>0
       LET X=X-1 ELSE IF A
      =2 AND X<5 LET X=X+1
290:IF T-2 IF A-3 LET T=
      0 ELSE T=1
300:LOCATE 20,3:PRINT M$
      (X+T*6)
310:ON X+1 GOSUB 430,450
      ,450,450,450,430
320:CT=(CT+1) AND 3,B=CT
      ,A=FY(B)+1:ON A GOSU
      B 480,490,490,490,49
      0,510,520,500
330:LOCATE 24+2*CT,0:PRI
      NT F$(FY(CT)-7*(FH(C
      T)=0))
340:NC=NC-1,A=RND 4:FOR
      I=0 TO 3:A=(A+I) AND
       3:IF FY(A)>0 OR FN=
      0 GOTO 370
350:IF NC>0 GOTO 370
360:FN=FN-1,LP=A,FY(A)=7
      ,FH(A)=FM(A),I=3,NC=
      2*FI+2*(CT AND 3):IF
       FN<7 LET NC=NC-2
370:NEXT
380:A=CT AND 1,B=AC(A),C
      =AM(A):IF B<54 LET B
      =B-1
390:IF B<0 LET B=C
400:LOCATE 19+A*15,2:AC(
      A)=B:IF B>C/2 PRINT
      "ｿﾀﾁ":A(A)=1 ELSE PR
      INT "ｱｱｱ":A(A)=0
410:BEEP BS,100,2:ON F G
      OTO 280,580,580,580,
      580,610
420:'--- Various procedr
      ue
430:IF T-2 OR A(X/5)-1 R
      ETURN
440:LOCATE 20,3:PRINT M$
      (X):BEEP BS,100,20:B
      EEP BS,29,20:T=0,GN=
      GN-1,A=10:GOSUB 690:
      RETURN
450:B=X-1:IF T-1 OR FY(B
      )-6 RETURN
460:IF FH(B) LET FH(B)=F
      H(B)-1 ELSE F=2+B:RE
      TURN
470:C=4:GOSUB 700:A=2:GO
      SUB 690:RETURN
480:FY(B)=A-1:RETURN
490:FY(B)=A:RETURN
500:FY(B)=1:RETURN
510:FY(B)=A:IF X-B-1 OR
      T=0 RETURN ELSE 540
520:IF X-B-1 LET F=2+B:R
      ETURN
530:IF T=0 LET T=2,FY(B)
      =0:BEEP BS,59,10:BEE
      P BS,39,10:IF GN-1 L
      ET A=5:GOSUB 690:RET
      URN ELSE F=6,GN=0,A=
      15:GOSUB 690:RETURN
540:IF FH(B) LET FH(B)=F
      H(B)-1 ELSE F=2+B:RE
      TURN
550:IF T-2 LET C=3:A=2 E
      LSE C=3:A=1
560:GOSUB 700:GOSUB 690:
      RETURN
570:'=== Miss!
580:FOR I=0 TO 15:LOCATE
       20+2*F,1:PRINT F$(6
      +7*(I AND 1)):BEEP B
      S,195-12*(I AND 1),2
      0:NEXT
590:DM=DM+1:IF DM<3 LOCA
      TE 22,1:PRINT "- Acc
      ident -":A=5:GOSUB 7
      20:GOTO 220 ELSE LOC
      ATE 23,1:PRINT "Game
       Over":A=8:GOSUB 720
      :GOTO 180
600:'=== Clear
610:LOCATE 20,3:PRINT M$
      (X+12):BD=BD+1:IF BD
      <13 LOCATE 22,1:PRIN
      T "- Good Job. -":A=
      5:GOSUB 720 ELSE LOC
      ATE 23,1:PRINT "All
      Clear":A=8:GOSUB 720
      :GOTO 180
620:IF BD-3*INT (BD/3) O
      R DM=0 GOTO 220
630:LOCATE 22,1:PRINT "R
      esurrection!":FOR I=
      0 TO 19:A=I AND 1:LO
      CATE 38-DM,3:PRINT M
      ID$ ("ｺｱ",1+A,1):BEE
      P BS,200+10*A,20:NEX
      T
640:FOR J=1 TO 2:LOCATE
      38-DM,3:PRINT MID$ (
      "ﾅｯ",J,1):A=0.1:GOSU
      B 720:NEXT :DM=DM-1,
      A=5:GOSUB 720:GOTO 2
      20
650:'=== Useful routines
660:CLS :LOCATE 22,0:PRI
      NT B0$:LOCATE 22,1:P
      RINT B0$:LOCATE 18,2
      :PRINT " ｱｱｱ"+B0$+"ｱ
      ｱｱｱｱ":LOCATE 18,3:PR
      INT "ｱｱ"+M$(2)+MID$
      ("ｱｱｱｺｺ",DM+1,3)
670:LINE (2,2)-(122,10),
      B:LOCATE 0,0:PRINT "
      Real Bout FIRE DRILL
      ":RETURN
680:LOCATE 2,2:PRINT "Bu
      ilding :":LOCATE 2,3
      :PRINT "Score    :":
      LOCATE 37,0:PRINT "ﾃ
      ":A=0
690:S=S+A:LOCATE 38,0:PR
      INT USING "##";GN:LO
      CATE 15,2:PRINT USIN
      G "##";BD:LOCATE 13,
      3:PRINT USING "####"
      ;S:RETURN
700:LOCATE 24+2*B,0:PRIN
      T F$(6):IF T-2 BEEP
      BS,39,60 ELSE FOR I=
      1 TO 5:BEEP BS,208,1
      :BEEP BS,195,1:NEXT
710:FOR I=1 TO C:FY(B)=F
      Y(B)-1:LOCATE 24+2*B
      ,0:PRINT F$(FY(B)):B
      EEP BS,100-I*5,30:NE
      XT :RETURN
720:FOR I=1 TO 700*A:NEX
      T :RETURN
730:READ A$:B=VAL ("&"+L
      EFT$ (A$,2)),C=VAL (
      "&"+MID$ (A$,3,2)),D
      =VAL ("&"+RIGHT$ (A$
      ,2)):POKE A,B,C,D:A=
      A+3:RETURN
740:'--- Key Input Machi
      ne Language
750:DATA 090032CCF10132A
      1F008203267F21802090
      232CCF10032CCF040326
      7F21802090132CCF0013
      265F28018020903A961F
      B0B9F07
760:'--- Character Data
770:DATA 202020,20203F,0
      000FF,3F2323,3E2222,
      FF8080,242424,212121
      ,242626,20303E, 2020
      30,2E3420,20342E,302
      020,20203F
780:DATA 3F382C,262321,2
      02020,010101,7D42A2,
      A24A5E,4A4206,8BAB4A
      ,4E3800,0A070A,A070A
      0,050E05,50E050
790:DATA ｳｵ ｵ ｶ ｵ ｵｳｳ,ｱｱ
      ｲｴｱｴｱｶｱｴｱｴｽｾｱ
800:DATA "    ","ｯ   ","ﾃ
       "," ｯ  "," ﾃ  ","  ｯ"
      ,"  ﾃ","    ","ﾄ  ","
      ﾅ  "," ﾄ  "," ﾅ  ","
      ﾄ","  ﾅ"
810:'=== Building Data
820:DATA 1777F7,234FF8,4
      99005,666AA6,185FF6,
      099AA3,494C34,5901B4
      ,221825,339F33,099FF
      6,274DA5
```

PC-E500

★夏休みの宿題……終わるのはこれが載るころであろうか…。(栃木県下都賀郡・GF17歳)……【編：これが載るころって…もう10月なのでは？夏休み終わってから1か月過ぎちゃいますよ?!影：私も昔はそんな感じだったな。でも，なぜか提出しても受理されなかったが。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55用

季節を抱きしめて

～エンディングテーマ～

●粟田英樹 ©SCE

桜は想う

みなさんこんにちは。SPICE用リスト第20弾は，SCEの「季節を抱きしめて」よりエンディングテーマをお届けします。今回のはヴォーカル入りのほうではなく，インストゥルメンタル（BGM11番）のほうです。前回に引き続き「やるドラ」からの選曲です。第1弾にくらべて，第2弾は結構苦労しています（ゲームが）。第3弾の発売まではまだ時間がありそうなので，それまでには何とかひととおりエンディングを見たいものです。

リストについて

楽譜にすると発音数はそんなに多くなさそうに感じます。しかし，サビの部分はトラック6で使用ボイス数が2のエレピを和音で細かくたたくため，リリースを効果的に用いているメロディーの音色（トラック11）が発音切れを起こします。それを防ぐためには，ボイスリザーブを「その音色の最大同時発音数の2倍」確保します。それでもリリース部分は切れる可能性があるので，そうなってしまったら「割り当てるMIDIチャネルを入れ換える」ということをします。新たに発音する際に，空いているボイスがない場合は，MIDIチャネルの大きいほうから削られていく，という法則があります（ローランドのSCシリーズの場合）。ただし，デフォルトのリズムチャネルであるチャネル10は一番優先度が高くなっています。この法則を考慮することも発音切れを少なくする工夫となります。

ところで，筆者のリストは平均300行くらいあります。しかし，最初の100行くらいは，ほとんどフォーマットが決まっているため，入力の手間を省くことができるはずです。カット&ペーストをする際は，各パラメータの値にだけ注意してください。

SC-88Proで聴く場合は55mapにしてください。

最後に

このまま「やるドラ」4作をすべて取り上げる，ということもちょっと考えていますが，次回はたぶん違うでしょう。

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail: hawata@ss,titech.ac.jp

『季節を抱きしめて』のミュージック・プログラム・リスト

```
==== kd011.smc ====
;-----------------------------------------------------------
;       「季節を抱きしめて」より
;       データ入力      粟田英樹
;       コンパイル確認  SMC V1.12A
;-----------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;-----------------------------------------------------------
#music-name     "from 季節を抱きしめて (SCE) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1998 SCE"
#programmer     "粟田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;-----------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          126
#beat           3/4,48,8
;-----------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
        @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
        @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
        @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
        @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;-----------------------------------------------------------
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}      @z1     $W
3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}     @z10    $W
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}          @z10    $W
5       ${Name:"Bass"}                           @z1     $W
6       ${Name:"E.Piano 1 (Left)"}               @z7     $W
7       ${Name:"E.Piano 2 (Center)"}             @z5     $W
8       ${Name:"Guitar (Right)"}                 @z6     $W
9       ${Name:"Pad"}                            @z4     $W
10      ${Name:"A.Piano"}                        @z2     $W
11      ${Name:"Synth."}                         @z3     $W
;-----------------------------------------------------------
2       @{REM:"GS reset"}      ${ROLAND-GS-RESET:}     r4
```


★最近プログラム関係の連載が増えてきていて，なんかいい感じですね。（東京都日野市・かにぽこ☆17歳）……【Dr.D：ベーマガはプログラム関係がメインの雑誌じゃからのう。影：そんなことは，当たり前田のクラッカーってコトだ！ つぐ美：…影さん，それ古すぎ……。】

```
2    @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}      r4
2    @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2     ${rev-lev:$40} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2    @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2     ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2     ${cho-str:$7F} r2
2    @{REM:"Voice Reserve"}
2     ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;----------------------------------------------------------------------
;                   Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2                   ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
3,4                 ${init-Nop:}
5                   ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
6                   ${init: 2, 0, 48,  0,   0}
7                   ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
8                   ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
9                   ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
10                  ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
11                  ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
;----------------------------------------------------------------------
2          @000 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
3,4             r1      r1      r1      r1             $X
5          @033 r1 v085 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
6    @@008,0 @005 r1 v090 r1 w127 r1 p034 r1 M0        $X
7          @005 r1 v070 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
8          @024 r1 v072 r1 w127 r1 p094 r1 M0          $X
9          @078 r1 v060 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
10         @001 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
11         @100 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0          $X
;----------------------------------------------------------------------
2       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q0 q%2  @[+20 @]-20
3       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q0 q%3  @[+10 @]-10
4       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%5  @[+30 @]-30
5       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
6       i 0 o2 @%1 L16 u090 @q1 q%8  @[+15 @]-15
7       i 0 o2 @%1 L16 u110 @q1 q%0  @[+10 @]-10
8       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
9       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q1 q%2  @[+10 @]-10
10      i 0 o2 @%1 L16 u108 @q1 q%1  @[+15 @]-15
11      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
;----------------------------------------------------------------------
;       Sequence
;----------------------------------------------------------------------
#define bs01:c4r4c]c[r4
#define bs02:c4r4c]crc[
#define bs03:r4r4c]c[r4
#define bs04:r4r4c]crc[
#define hat00:<a>]f+rf+[ f+]f+r  f+[
#define hat01:f+ ]f+rf+[ f+]f+r  f+[
#define hat02:f+ ]f+rf+[ f+]f+r  [a+
#define hat03:f+ ]f+r[a+ f+a+]f+[<a>
#define P:q%10
#define T:q%1
#define c-c:c&e&g8
#define c-f:c&f&a8
;----------------------------------------------------------------------
;       Intro.
;----------------------------------------------------------------------

;                        10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:03,01,00,00,00,04,02,06,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                        Dr Bs Pd AP Sy E2 Gt E1

*       Drum
2       L 8 |:3 ${bs01:} :| c1
3       L 4 |:3 rdrd :| r8d8d8.d16d8d8d8]f8[
4       L 8 ${hat00:} |:2 ${hat01:} :| f+rrrf+r]f+[a+

*       Bass
5       o3 L 8 $P |:4 fffffff :|

*       E.Piano 1
6       o4 L 0
6       |:4 [ ${c-c:} ] |:2 ${c-c:} :| [ ${c-f:} ] |:4 ${c-f:} :| :|

*       E.Piano 2
7       o3 L 8 q%0
7       |:2 a<cgfc0&g4f0&a4+1 :|

*       Guitar
8       o4 L 8 r1 r1 r1 rgfc>agfc

*       etc.
9       |:4 r1 :|
10      |:4 r1 :|
11      |:4 r1 :|

;----------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11   |:0 @{REM:"Loop Start"}
;----------------------------------------------------------------------
;       A part
;----------------------------------------------------------------------

;                        10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:03,01,01,02,02,04,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                        Dr Bs Pd AP Sy E2 Gt E1

*       Drum
2       L 8 |:6 ${bs01:} :| ${bs02:} ${bs03:}
2           |:2 ${bs01:} :| ${bs02:} ${bs03:}
2           ${bs01:} ${bs02:} r2crr]c[ ${bs03:}
3       L 4 |:14 rdrd :| rdr8]<c8>a[ rdrd
4       L 8 ${hat00:} |:3 ${hat01:} :|
4           f+]f+rf+[f+16f+16]f+rf+[ |:2 ${hat01:} :| ${hat02:}
4           |:6 ${hat01:} :| f+]f+rf+[f+]f+[r<a> r]f+rf+[f+a+ra+

2       L 8 |:6 ${bs01:} :| ${bs02:} r16]c16[cr4c]c[rr
2           |:2 ${bs01:} :| ${bs02:} ${bs03:} ${bs02:} ${bs04:} r2..c r1
3       L 4 |:14 rdrd :| rd]<c8>a8f[
3       L 0 ]50 r8f&d8 [f&d8 [f&d8 [f&d8 [f&d8 [a16a16f8
4       L 8 |:7 ${hat01:} :| ${hat02:}
4           |:6 ${hat01:} :| f+]f+rf+[f+]f+f+[<a> r1

*       Bass
5       o3 L 8 |:2
5       $Pffff fff$Tf $Peeee eee$Te $Pdddd ddd$Td $Pdddd dd$Tdc
5       >$Pb-b-b-b- b-16,%4b-16,%4b-b-$Tb- $Pb-b-b-b- b-b-b-$Tb-
5       : $Paaaa $Ta<ced& $Pd$Td$Pe$Te$Pf$Tfdc
5       >$Pb-b-b-b- b-b-b-b- b-b-b-b- b-b-b-$Tb-
5       $Paaaa $Tab-<cd& $Pd$Td>$Pe$Te$Pf$Tfga
5       $Pb-16,%4b-16,%4b-b-b- b-b-$Tb-a $Pgggg $Tgab-<c&
5       $Pcccc $Tcg<c>c& $Pcccc $Tcdec :|

5       >$Paaaa $Ta<ced& d16,%4d16,%4>d$Pe$Te$Pf$Tfaa
5       $Pb-b-b-b- b-b-b-b- b-b-b-b- b-b-<$Tc>b-
5       $Paaaa aa<$Ted& $Pdddd dd$Tdc
5       >$Pb-b-b-b- $Tb-arg& $Pgggg $Tg<dfe-&
5       $Pe-$Te-b-<d& d>e-dc& c2 c2

*       E.Piano 2
7       o4 L 0 q%4 |:2
7       c&f&a1 c&e&g1 d&f&a1 c&e&g4.c&f&a8+2
7           >b-&<d&f&a1 >b-&<e&g1
7           r8>a8&<c8&g8+4.>a&<d&f8+4 >b-&<e&g8c&f&a8+2
7           >b-&<d&f&a1 >b-&<e&g1 : >a&<c&e&g2+8>a8&<c8c&f&a8+1
7           >b-&<d&f1 >g&b-&<d&f1 L 8 q%0 r>g&<c&f&ffg L 0 q%4 >g&<c&e8+4
7           d&f4e&g4e&<c4> :| >a&<c&e&g2..>a&<d&f8+1
7           >b-&<d&f2..>g&b-&<d&+2..r8 L 8 q%0 r>ab-<d&dfg>g0&<c0&e8+1

*       Guitar
8       o3 L 8 |:
8       rca<f&fc>a<f rceg&gecg r>a<df&fd>a<d r>a<df&f2
8       r>fb-<f&f>b-fb- rg<cg&gecg r>a<cg&gc>a ]a48&<d48&f48+16+2[ rf4.
8       r>fb-<f&f>b-fb- rg<cg&gecg r>a<cg&gc>ar ra<cf&fc>a<c
8       r>fb-<f&fd>b-f :
8       gf<db-&b-d>f<b- >g<cf>g<cfg >]g48&<c48&e48+16+2[ r2 :|
8       >gf<db-&b-d>f< ]d48&g48&b-48+16+2[ r2 r1
```

★影さんとつぐ美さんに聞きます。ストレスがたまったら何をしてますか？（熊本県八代市・鶴田　実18歳）……【影：私の場合，ストレスは（表向き）睡眠不足からくるからなぁ…。よく寝ればOK?…まぁ，つぐ美ちゃんのいない平和な土地への旅なんかできれば……。】

```
 :
 : *      Pad
 : 9      |:16 r1 :|
 : 9      o5 L 1
 : 9      c c c c4.c8+2 >b-< c c& c
 : 9      >b-< c c2..c8+1 >b-2..b-8+2..b-8+2..<c8+1
 :
 : *      A.Piano
 : 10     o4 L 8 Z12
 : 10     r4.aa]b-4[<c& c2g]e4f& f1[ r2rdcd&
 : 10     d4.d]e[f4e& e4dc&cc>b-<c& c1 r2.>b-<c
 : 10     d4.]d[>b-a4g& g2r4ab- <]c[c4.>a<c4>]f& f2[rfga
 : 10     b-4ab-&b-4.]a[ b-a4.gf4g& g1 r1
 :
 : 10     r4.aa]b-4[<c& c4.]c[g]e4f& f1[ r2r]c[c]d&
 : 10     d4.[def4e& e4]d4[c>b-4<c& c1 r2r>ab-<c
 : 10     d2df4e& e2rded c4.cg4ef& f2.rc
 : 10     d4c4de4f& f4.]e[fg4g& g1 r1
 :
 : *      Synth.
 : 11     |:31 r1 :|
 : 11     o5 L 8
 : 11     rcccb-rar
 :
 : *      etc.
 : 6      |:32 r1 :|
 :
 : ;------------------------------------------------------------------------
 :        B part
 : ;------------------------------------------------------------------------
 :
 : ;                 10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
 : 2      ${voice-reserve:03,01,02,00,04,04,00,06,00,00,00,00,00,00,00,00}
 : ;                     Dr Bs Pd AP Sy E2 Gt E1
 :
 : *      Drum
 :
 : 2      L 8 |:2 |:6 ${bs01:} :| ${bs02:} : r2c2 :| r1
 : 3      L 4 |:2 |:7 rdrd :| : L 8 r]<c>b16a16f[rddd L 4 :|
 : 3          r2.]20d64[20d4-64
 : 4      L 8 |:2 ${hat00:} |:5 ${hat01:} :| ${hat03:} r1 :|
 :
 : *      Bass
 : 5      o3 L 8 |:2
 : 5      $Pffff ffff ffff f$Tf$Pe$Te $Pdddd dddd dddd dd$Tdc
 : 5      >$Pb-b-b-b- b-b-b-$Tb- $Pa$Ta<ed& $Pdddd :
 : 5      >$Pgggg $Tgab-<c& $Pcc$Tcg <$Pc$Tc>g<c> :|
 : 5      >$Pgggg $Tgab-<c& $Pc1
 :
 : *      E.Piano 1
 : 6      o4 L 0 |:
 : 6      |:2 [ |:2 ${c-c:} ] |:2 ${c-c:} :| [ ${c-f:} ] |:2 ${c-f:} :|
 : 6      : ${c-c:} ${c-f:} :| |:2 ${c-f:} :| :|
 : 6      |:6 d&f8 :| c&e8d&f8 |:2 >a&<c8 :| e&g8d&f8+8d&f8e&g8f&a8
 : 6      |:7 >b-&<d&f8 :| : e&g&<c8+2 |:4 >e&g&<c8 :| > :|
 : 6      [ d&f&<c8+1 ]
 :
 : *      E.Piano 2
 : 7      o4 L 0 [ |:2 q%4
 : 7      c&e&g4.c&f&a8+2+2g&b-4f&a4 e&g&<c4.> : d&f&a8+2+2.e&g4
 : 7      >b-&<d&f1 c&e&g4.c&d&f8+2 >b-&<d&f2..r8 L 8 q%0 r>b-<cf&fgec :|
 : 7      L 0 q%4 d&f&a8+2+8>a8&<c8e&g4d&f&a4.
 : 7      >b-&<d&f1 c&e&g4.c&d&f8+2 >b-&<d&f2..>b-&<d&f8+1 ]
 :
 : *      Pad
 : 9      o5 L 1
 : 9      |:2 c4.c8+2+1 c4.>a8+2+1 b-1 <c4.c8+2 >b-2..b-8+1< :|
 :
 : *      Synth.
 : 11     o5 L 8
 : 11     gfga&a2 rcccb-rar gagfrfef& f2rfef
 : 11     drefrref crefrfga b-rargfrg rcccb-rar
 : 11     gfga&a2 rrrcb-rar gagfrfef& f2rfef
 : 11     drefrfef crefrfga b-1 r2f6e6g6
 :
 : *      etc.
 : 8      |:16 r1 :|
 : 10     |:16 r1 :|
 :
 : ;------------------------------------------------------------------------
 :        Intro.'
 : ;------------------------------------------------------------------------
 :
 : ;                 10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
 : 2      ${voice-reserve:03,01,00,00,04,04,00,06,00,00,00,00,00,00,00,00}
 : ;                     Dr Bs Pd AP Sy E2 Gt E1
 :
 : *      Drum
 : 2      L 8 |:3 ${bs01:} :| c1
 : 3      L 4 |:3 rdrd :| r8d8d8.d16d8d8d8]f8[
 : 4      L 8 |:3 ${hat01:} :| f+rrrf+r]f+[a+
 :
 : *      Bass
 : 5      o3 L 8 $P |:4 fffffff :|
 :
 : *      E.Piano 1
 : 6      o4 L 0
 : 6      |:4 [ ${c-c:} ] |:2 ${c-c:} :| [ ${c-f:} ] |:4 ${c-f:} :| :|
 :
 : *      E.Piano 2
 : 7      o3 L 8 q%0
 : 7      |:2 a<cgfc0&g4f0&a4+1 :|
 :
 : *      Synth.
 : 11     o5 L 8
 : 11     g4ff&f2 r1 r1 r1
 :
 : *      etc.
 : 8      |:4 r1 :|
 : 9      |:4 r1 :|
 : 10     |:4 r1 :|
 :
 : ;------------------------------------------------------------------------
 : 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11            :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
 : ;------------------------------------------------------------------------
 :        end of file.
 : ;------------------------------------------------------------------------
 : ;       以下は確認用データです。入力する必要はありません。
 : ;・クロックカウント情報
 : ;       Trk:     Total: LP Start:    LP End:  LP Total
 : ;          1:       0mc
 : ;          2:   21410mc     960mc    10944mc     9984mc
 : ;          3:   21456mc     960mc    10944mc     9984mc
 : ;          4:   21413mc     960mc    10944mc     9984mc
 : ;          5:   21422mc     960mc    10944mc     9984mc
 : ;          6:   21504mc     960mc    10944mc     9984mc
 : ;          7:   21500mc     960mc    10944mc     9984mc
 : ;          8:   21432mc     960mc    10944mc     9984mc
 : ;          9:   21504mc     960mc    10944mc     9984mc
 : ;         10:   21503mc     960mc    10944mc     9984mc
 : ;         11:   21504mc     960mc    10944mc     9984mc
 : ;
 : ;・チェックサム
 : ;      1     6     11    16    21    26    31    36    41    46   Total
 : ;   0 ..... PU7C. 25U7. HY3.6 KWZM1 ....7 T.100 N9RAM EF.TC 29H6G  4F81
 : ;  50 8A..J RSFJK CBL.J YWCA7 UNH.8 S0P6M LYDS. ..D8L 510HL JK73.  47E0
 : ; 100 8...G ..T92 2.9T. GEJ.K TC.3P .YTJ1 ..8.K ...E. .TL31 SYLM.  F90C
 : ; 150 E9EFT D.94H YUDHG B.T1E YC.KZ 5BALC CK.38 K8E7H X.N26 86.Y6  0CD9
 : ; 200 GLJT. 2DSA. 3PEC. YG..1 ...9. .T.FB 4E.94 JALX. GM6NF GM.KT  0931
 : ; 250 SZ1A. N6C.3 E6Z54 .Y10. .4... 8..T9 2T.9T .GEJ. KTC.3 E0.Y9  40DC
 : ; 300 TJ..X ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....  C7B7
 : ;------------------------------------------------------------------------
 : ;Total B26D2 P0JPT WUZJJ RU5LD AM5JM Y3PJN M9JCK E30J7 X5PFA KRR8M  FDDA
 : ;------------------------------------------------------------------------
```


★特別定価って何か意味があるんですか？（千葉市・まくってチャンプ29歳）……【影：特別な定価って意味だ。うむ，我ながらスバラシイ解説。つぐ美：小学生じゃないんだから…。影：だって，表紙担当じゃないからわからないもん，知らないもん！ つぐ美：……。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋XG用

電脳戦機バーチャロン

TRANSITION～VIRTUAL-ON

●メモル（22歳）

©SEGA

はじめに

続編も登場してますます人気のバーチャロンですが，今回お届けするのは前作のアドバタイズ曲です。曲が短いうえ，ほとんどベースとドラムだけだったので音採りは非常に楽でした（笑）。

つぎに

曲が楽だった分，音作りに時間をかけました。リバーブのパラメータをいじったうえに，バリエーションエフェクトにもリバーブ系のものを使用しています。ドラムの音などはリバーブを調整すると結構雰囲気が変わるものです。

また今回は初期設定部分の書き方をちょっと変えてみました。演奏の始まりが小節の頭に来るようにクロック数を計算したので，シーケンサ等で譜面表示させてもきちんと表示されます。

終わりに

それにしてもＸＧの投稿が全然ないので寂しいですね。せっかくSPICEが標準でサポートしてくれているんだから使ってあげましょうよ。（笑）

E-mail:tak-y@geocities.co.jp

★参考にした資料

・CD“電脳戦機バーチャロン　オフィシャルサウンドデータ”（TYCY-5486）

GORRY先生より一言

ほとんどベースとドラムだけ…簡単…いやとんでもない。音が少ないだけごまかしがきかなくなるものです。

ＸＧ用ですが，SC-88Proではとくに違和感なく聴けます。

これを書いている時点で，まだオラトリオ・タングラムのＣＤが出ていません。早く出してほしいものです。

『電脳戦機バーチャロン-TRANSITION～VIRTURL-ON-』のミュージック・プログラム・リスト

```
==== vo_trxg.smc ====

;------------------------------------------------------------------------
;電脳戦機バーチャロン
;             -- TRANSITION～VIRTUAL-ON --  [Ver.3]
;  (C)SEGA ENTERPRISES LTD                           Programmed by メモル
;------------------------------------------------------------------------
#include       <smfstd.smi>
#include       <smf_gm.smi>
#include       <yam_xg.smi>
;--------
#copyright     "(C)SEGA ENTERPRISES LTD 1995"
#music-name    "電脳戦機バーチャロン -- TRANSITION～VIRTUAL-ON  for XG"
#programmer    "MEMORU"
#instrument    "YAMAHA XG"
;--------
#division      48
#tempo         172
#beat          4/4,48,8
;--------
#define k:o2i-1u98        ; Bass drum
#define s:o2i4u100        ; Snare drum
#define l:o2i6u90         ; Hihat close
#define o:o2i10u92        ; Hihat open
#define H:o3i2u99         ; High Tom
#define M:o3i0u100        ; Mid Tom
#define L:o3i-3u98        ; Low Tom
#define T:o2i5u98         ; Floor Tom
#define r:o3i5u114        ; Ride Cymbal
#define y:o3i9u114        ; Crash Cymbal L
#define z:o3i1u114        ; Crash Cymbal R
;--------
#define smcinit:@%1 @<-1 @>+1 @[-3 @]+3 @Q1
#define progxg:@g0,0r%1@g32,?2 r%1 @?1 -1 r%1
#define drumxg:@g0,127r%1@g32,0r%1 @?1 -1 r%1
#define mixer:v?1 r%1 p?2 r%1 ${REVERB-DEPTH:?3} r%1 ¥
               ${CHORUS-DEPTH:?4} r%1 ${VARIATION-DEPTH:?5} r%1
;------------------------------------------------------------------------
2        @z1  @{TRACK-NAME:"Bass"}
3        @z10 @{TRACK-NAME:"Drums(BD,SD)"}
4        @z3  @{TRACK-NAME:"Hit1"}
5        @z4  @{TRACK-NAME:"Synth1"}
```

★抱きつき枕ってボケ予防にいいんですよ…。（愛媛県松山市・**越智秀人16歳**）……**【影：**そうか，じゃあDr.の誕生日のプレゼントは決定だな!…ってDr.の誕生日っていつだっけか?…!! それ以前にお金がナイ…。う～ん……ま，いいか。さて，たまには仕事を…。】

```
6       @z2  @{TRACK-NAME:"Bass2"}
7       @z10 @{TRACK-NAME:"Drums(Cym,HH)"}
8       @z5  @{TRACK-NAME:"Sequence"}
9       @z6  @{TRACK-NAME:"Hit2"}

1,2,3,4,5,6,7,8,9       ${smcinit:}
;--------
2       @{REM:"GM system on"}   ${GM-SYSTEM-ON:} r%24
2       @{REM:"XG system on"}   ${XG-RESET:} r%8

2       @{REM:"Reverb setting(HALL2)"} ${X-REVERB-TYPE:$01,$01} r%1
2       ${X-REVERB-PARAMETER-1:$10} r%1          ;Reverb Time
2       ${X-REVERB-PARAMETER-3:$0c} r%1          ;Initial Delay
2       ${X-REVERB-PARAMETER-5:$30} r%1          ;LPF Cutoff
2       @{REM:"Chorus Setting(CHORUS3)"} ${X-CHORUS-TYPE:$41,$02} r%1
2       @{REM:"Variation setting(ER1)"} ${X-VARIATION-TYPE:$09,$00} r%1
2       ${X-VARIATION-PARAMETER-4:0,$29} r%1   ;Initial Delay
2       ${X-VARIATION-PARAMETER-5:0,$51} r%1   ;Feedback Level
2       ${X-VARIATION-PARAMETER-7:0,$28} r%1   ;LPF Cutoff
2       ${X-VARIATION-CONNECTION:$01} r%1       ;(System)

2       r%18
3,4,5,6,7,8,9   r%60
;--------
2,3,4,5,6,8,9   ${BENDER-RANGE:2} r%1 @b0 r%1 w127 r%1 m0 r%1

2       ${progxg:37, 0} u94  o2 l8  q%3 ${mixer:123,64,30,30,0}
3       ${drumxg: 17} l8  q%0 ${mixer:97,64,65,0,21}
4       ${progxg:56, 0} u107 o4 l8  q%2 ${mixer:103,64,48,12,23}
5       ${progxg:82, 0} u104 o4 l8  q%1 ${mixer:89,64,32,8,14}
6       ${progxg:38, 0} u102 o1 l8  q%3 ${mixer:125,64,32,33,0}
8       ${progxg: 4, 0} u103 o5 l16 q%4 ${mixer:94,64,25,16,28}
9       ${progxg:84, 0} u106 o5 l8  q%2 ${mixer:103,64,40,15,19}
7       q%0 r%12
;--------
2       ${NRPN-EG-DECAY-TIME:56,0} r%1 ${BRIGHTNESS:57} r%23
3       ${BRIGHTNESS:60} r%1 ${NRPN-DRUM-PITCH:40,63,0} r%1
3       ${NRPN-DRUM-EG-DECAY-RATE:40,58,0} r%22
4       ${HARMONIC-CONTENT:78} r%24
5       r%24
6       ${HARMONIC-CONTENT:60} r%1 ${NRPN-EG-DECAY-TIME:59,0} r%1
6       ${BRIGHTNESS:48} r%1 ${ATTACK-TIME:30} r%21
7       r%24
8       r%24
9       ${HARMONIC-CONTENT:10}
9       r%24

2,3,4,5,6,7,8,9 r2
;--------------------------------------------------------------------------------

1       r1 |:27 r1 :| t145
;--------
#define Bs1:dd($$-25)16,%7[d16]fd
#define Bs2:@n-2d32&@n-1d32&@n0d8,%8@n0q%3[[d]]]d[d($$-15),%6dd

2,6     |:2 ${Bs1:} 4,%11[d]fg ]d.,%3[[d16]fd 4,%6[cc+]d,%6
2,6         ${Bs1:} 4,%11[d]fg 4,%12]g%8&@n1g8-%8@n0[gf gf[d]c :|

2,6     |:2
2,6     ${Bs1:} rf4d 4[d16,%6[d16,%8]]fd fdfg
2,6     ${Bs1:} d16r16f4d .,%6r16[d16,%4d16,%4]f : d a-gfd
2,6     :| g ]a-gfd[

2,6     l16
2,6     |:2
2,6     ${Bs2:} 8dq%3d8f8c8
2,6     ${Bs2:} ddq%3d8f8g8,%8
2,6     ${Bs2:} 8dq%3d8f8c8
2,6     ${Bs2:} : q%3]a-8[g8f8d8
2,6     :| q%3>dc<aa-gfdc
2,6     l8

2,6     ${Bs1:} 4,%11[d]fg ]d.,%3[[d16]fd 8.r16[cc+]d
2,6     ${Bs1:} 4,%11[d]fg

2,6     [[o3drcr16<g16& g2

;--------
#define P:$kc4$sc4$kcc$sc$kc
#define Dr1:$P rc$sc$kcrc$sc4

3       ${Dr1:} $P r$scc$kc4c$sc$kc
3       $P rc$sc4r$kc$sc4 $P r$Lc$scc16c16ccc$Tc

3       ${Dr1:} $P rc$sc4r$kc$sc$kc
3       $P rc$sc4$kc4$sc4 $P r$Lc$scc16c16ccc$Tc

3       $P rc$sc$kcrc$sc4 $P rc$sc4r$kc$sc$kc

3       $kc4$sc.$kcc16c$sc$kc $kcc16c16$sc$kc16cc16c$sc$kc
3       $kc4$sc.$kcc16c$sc$kc $kc$sccc16ccc16c$kc

3       ${Dr1:} $P

3       ${REVERB-DEPTH:51} ${VARIATION-DEPTH:22} v??v-3
3       $sc16c16c16c16$Mc16$Lc$sc16r4$kc4
3       c4c$sc16c16r4 l24 r8$Hc$Mc$Lc

;--------

7       l4 $yc2$occ cccc cccc c$yc0&$occc
```


★電波よ，届け（9月号P124より）。（新潟県三島郡・**テティル・フェリシア17歳**）……【**影**：えーと。とりあえず電波は受信しました。屋上が一番だって知ってる？ **編**：ワケのわからないこと言ってないで原稿やってくださいよ。**影**：えー。**編集長**：あー，影君？ **影**：ハイ/】

```
7        cccc cccc cccc8$zc8 rrr$oc
7        |:2 $yc$rccc cccc ccc:c cccc :| c8$zc8 rrrr8$yc8
7        c$occc cccc cccc cccc
7        $yc$occc cccc cccc $ycrr$zc
7        $occcc cccc cccc8$zc8

7        l16 $zc0&$kccccr8.$yc
7        $lccccccc cccccc$zcc

;--------

4,5,8,9 |:27 r1 :|

@s1, -8192, 10,5,0, @e

4        z-5,+7,+12
4,9      sb1,256,0 d4f.c16&c2& c4rd16d4.

;--------

@s2, -50, 100,25,0, @e

5        r4r. z-5,+7 sw2,256,0 c16&c2& c4. sw0
5        z-5 ]>d16d4.

;--------

8        r2 sw2,256,-1 |:3 >dc<ag :| f sw0 r z-5 d16d4.

;----------------------------------------------------------------------------
;--- 以下は確認用データです。打ち込む必要はありません。
;
;Trk:     Total: LP Start:    LP End:  LP Total
;  1:     5376mc
;  2:     5568mc
;  3:     5760mc
;  4:     5724mc
;  5:     5724mc
;  6:     5568mc
;  7:     5664mc
;  8:     5724mc
;  9:     5724mc
;      1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
;    0 ..... PUK.0 D5K.H FU.LP YE9J7 BPRT. WL2.3 .CS25 13H9. 6.K4.  45CC
;   50 KJ1X8 YGMU7 .PF.W .M2PU 6B15. YLXNW 9GZ62 P.S.. C.2A. 9S.56  EC1F
;  100 T5.Y5 EUE0N E.EY. S..EK .1T.U G.B.3 3.9.C E0... ULBLG T.JP.  CCF9
;  150 ..A.C .KM.. .N.7P ...R. ..... ..... ..... ..... ..... .....  D2CC
;----------------------------------------------------------------------------
;Total 4W7M9 T8TZJ N84Z4 UY7S3 BEXS6 K8A5D H3KMT T22SY WL043 0NR1S  CEA9
```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Marco Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.13Bです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。
URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。
E-MAIL＝gorryshonan-inet.or.jp

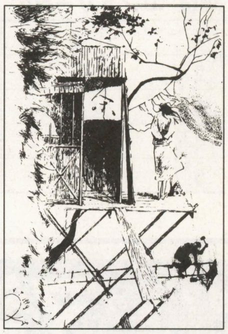
「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

評…クリアおめでとう！（つぐ美）

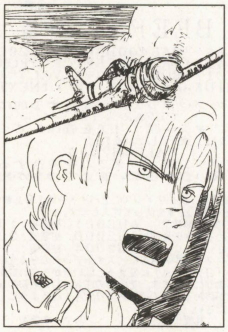
by くるくるちょびん！

評…な…なんか落ちそう…（影）



by 和々草

評…メカ好きですね（編）



by ZAXたに

評…P.N変えたんだ。（つぐ美）

by Sōel

★ボクは塩ラーメンが大好きです。影さんは何が好き？（愛知県知多郡・**中野泰則23歳**）……【**影**：塩やきそばもけっこうイケルんだこれが。最近の定番はみそかな～。変わり種もけっこう好きだし。でも安くて量があれば何でもいいかな。**編**：けっきょくはそれですね。】

マイコンBASICマガジン 明日のスター・プログラマー

創刊200号記念 プログラム・コンテスト 9月号中間集計報告

つぐ美：もう秋ですね。ということでプログラム・コンテストの集計にいってみましょう！

Dr.D：PC-98が強い。VBがいつも人気が高かったが，これはどういうことだと思うかね，影くん？

影：うーん，PC-98の投稿のレベルが高かったことは確かですね。とくにトップの「Jumper KID」はかなりおもしろいです。

編：ゲームを作ったら友達とかいろいろな人にやってもらって，感想をもらうといいと思いますよ。自分では見えなかったところが見えてきますから。

ベーマガ200号記念 プログラム・コンテスト作品募集中！

創刊200号記念としてプログラム・コンテストを実施しています。下の募集要項をよく読んで，どしどし応募してくださいね！

① 掲載プログラム部門

ベーマガに掲載されたプログラムの中から，読者に投票してもらうもの。200号まで（予定），ベーマガに掲載されたプログラムに，エントリー・ナンバーがつきます。アンケート・ハガキにあなたが「これはいい！」と思ったプログラムの番号を書いて送ってください。

② 特別プログラム部門

毎月の投稿とは別に募集するものです。200号でエントリー作品を紹介します。BASIC以外にも，他の言語（C++Builderなど）やツールを使って作った作品でもOK！どしどし編集部まで応募してください。締め切りは，11月8日です。作品は，

1.ゲーム/実用プログラム
2.音楽（オリジナルもOK！）
3.グラフィック（オリジナル以外にも，ゲームの素材などもOK！）

の3部門で募集します。

順位	エントリーNo.	タイトル	氏名（年齢）	票数
1	⑨-8	Jumper KID	佐藤洋司（17歳）	259
2	⑨-7	BRAVE SWORD	田中雅之（23歳）	233
3	⑨-9	移植版 ぱずるだま ぐれえと	土井宏真（16歳）	196
4	⑨-3	Shoot♥down!? Mosquitoes!!	XHELL（19歳）	146
5	⑨-2	ブロック5	峠 恒司（43歳）	139

（9月7日現在の集計結果です）

影さんのマジック・ボックス（ワンテク＆アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンポイント・テクニック

影さんの
マジック・ボックス
ワンポイントテクニック

機種名：
CASIO FX-890P
互換シリーズ

BEEP音で効果音

```
1 A$="BA6400B90500B429CD414281FA2C0175F7CF":FORA=0TO17:POKE8192+A,VAL("&H"+MID$(A$,A*2+1,2)):NEXT
```

このプログラムは、実行する前に
CLEAR ,18
で、マシン語エリアを確保してください。実行した後に、
CALL&H2000
でマシン語プログラムを実行すると、高い音から低い音までの音が出ます。

改造点：次のアドレスに2バイト分の16進数をPOKE分等を使って代入します。

最初の周波数	&H2001	初期値：100
終わるときの周波数	&H200D	初期値：300
長さ	&H2004	初期値：　5

プログラム中のA$に代入するデータの24文字目の「2」を「A」に変えると低い音から高い音がでるようになります。その時の注意として最初の周波数が終わるときの周波数より大きくなるようにしてください。

札幌市北区　by　す偽造

▲by す偽造

Windows 使いこなすぞ!! 其の一 ―遊んじゃうぞ―
ファイル管理を楽にしちゃうぞ!!

●内　容
「マイコンピュータ」やデスクトップ上などに作った各種ドライブのショートカットの設定を変えて、ファイル管理を楽にしちゃおう!!

●手　順
○「マイコンピュータ」の場合　※HDDに限る
・ドライブ内に“Autrun.inf”をいうファイル名で以下の内容を入力して保存します。

```
[Autorun]
open=A:¥WINDOWS¥EXPLORER.EXE /n,/e,A:¥
```

※open= の後の "~.EXE" というのは、エクスプローラの場所なので、自分のパソコンにあわせて変更して下さい。
※最後の "A:¥" は、このファイルを作成するドライブを指定して下さい。

○ショートカットの場合　※各種ドライブ可
・プロパティを開き、「リンク先」のところを「マイコンピュータ」の場合と同様に2行目のみを入力して〔OK〕を押して下さい。

※ CD-ROMドライブは、ディスクが挿入されていないと変更できない場合があります。

●作業が終了したら、アイコンをダブルクリックしてHDDの内容を開いてみて下さい。エクスプローラが起動するようになります。

▲by 荒川祥毅

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「イラ漢」／米里吉雄
（編：漢字を問題にしたイラスト・ロジックです。プログラムはよくできていますが，漢字を使うのでしたら，途中でわかったら漢字を入力して答えられるようにしたらどうでしょう？アイデア自体はいいと思いますよ）

●PC-9801用「エンディングツクール for PC98」（実用）／TAKUCHAN SOFT
（Dr.D：エンディングでよく見る，スクロールする文字を表示させるプログラムじゃが，もうちょい凝った演出もできるといいのぉ。こういったプログラムは，役立つので，パワーアップさせたらまた送ってほしい）

●Visual Basic 5.0用「Numbers」／坂田晃雄
（影：ゲーム電卓からの移植パズルで，マス目を大きくできたりするけどいま一歩。解法を見られたりするとコンピュータ・ゲームっぽくていいんじゃないかなぁ）

投稿ありがとう

金城輝之／チェセラ／よっつい～／KETA／TAKUCHAN SOFT／フィーリング連鎖の常習犯／渡辺一男／高橋駿介／栗原幸保／石川満男／岩崎泰隆／野上大輔／aeka／原　慶彦／水田君夫／相田　聡／伊藤圭助／杉原達美／林原周吉／笹本順一／KIYOSUKE／箕輪清規／宮田一成／高尾俊作
※全員紹介できなくてごめんなさい

で・ば・ぐ

●98年7月号掲載PC-98用「YOKEL98」のプログラム・リスト中に誤りがありました。
1830行の以下の部分を変更してください。
誤 GF=−(DIS<256)　正 GF=GF−(DIS<256)

●98年8月号掲載PC-98用「マウスカーソルメイカー Ver 1.2」のプログラム・リスト中に誤りがありました。110行を次のように変更してください。
誤 110 *S:FOR J=0 TO 31:FOR I=0 TO 15:A=POINT(21+(I*12),21+(J*12))
正 110 *S:FOR J=0 TO 31:FOR I=0 TO 15:A=POINT(21+(I*12),9+(J*12))

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥16,000	マイコンBASICマガジン	¥6,120
ラジオの製作	¥ 8,400	OAビジネスパソコン	¥6,800
電波新聞縮刷版	¥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください） 00150-3-51961

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金

特殊取扱

※定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
※新規 継続	年 月号より 年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

通信欄

フリガナ 送付先住所 □□□-□□ ／ 産業分類 ／ 所属又は職種

フリガナ 送付先御氏名 ／ 電話 TEL ／ 年令 才 ／ 性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号 ） ※ （電話番号 － － ）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省） （私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-3 51961 右詰めにご記入ください 通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

特殊取扱

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97．4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通話スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社 03-3445-8201（ダイヤルイン）
大阪本社 06-203-3361
西部本社 092-431-7411
名古屋支局 052-261-4541
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
関東総局 0273-26-3206
静岡支局 054-289-0121
新潟支局 025-245-2526
松本支局 0263-36-2266
金沢支局 0762-63-8661
京都支局 075-221-8021
広島支局 082-228-5581
高松支局 0878-61-3111
鹿児島支局 099-226-3630

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年齢　　歳		応募年月日　　年　月　日

マイコンBASIC

応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑪

200号記念キャンペーン応募用

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電　話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年　齢	歳
		性　別	男・女
職業：	勤務先または学校名：		
本誌を　毎月・時々・初めて読む	何人で読みますか　（　）人		

お楽しみプレゼント⑪応募欄
＊255ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。
希望品名

創刊200号記念プログラム・コンテスト投票欄
（投稿プログラム・コーナーのタイトル上にエントリーNo.があります。
よいと思うプログラムのエントリーNo.を記入してください。）

1		2		3	

キ リ ト リ 線

月刊マイコンBASICマガジン⑪ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。
パソコン ____
Windows環境にある(98 95 3.1)　ない
周辺機器 ____
ゲーム機 ____

●今後購入予定のコンピュータ機器は？
パソコン ____
周辺機器 ____
ゲーム機 ____

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？
1位： ____　2位： ____
3位： ____　4位： ____

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●本誌で紹介してもらいたい記事は？(具体的に)

●別冊付録「DOS/V製作」でとりあげてもらいたい内容は？

●あなたがオススメのゲーム・タイトル ____ (機種：　　)

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

	広告掲載ページ	資料請求番号
♠ハード／アクセサリ		
NEC	表2〜前付カラー3	1
日本AMD	前付カラー6〜7	2
◆メディア		
ソニー	表4	3
♥ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー8	4
セガ・エンタープライゼス	中付カラー155	5
コーエー	中付カラー156〜157	6
アートディンク	中付カラー158〜159	7
アンバランス	中付カラー160〜161	8
日本ビクター	中付カラー162〜163	9
SPS	中付カラー164	10
システムソフト	中付カラー168	11
日本ファルコム	記事中カラー215, 表3	12
◆学校関連		
代々木アニメーション学院	前付カラー9	13
日本ゲームソフト学院	前付20	14
東京ゲームデザイナー学院	後付276	15
♣中古基板販売		
キョーワインターナショナル	記事中273	16
別冊付録DOS/V製作		
スカイ・シー		17
日本AMD		17
国際産業技術株式会社		17
ピーシーショップ ピーテン		17
ロケットサポートセンター		17

キ リ ト リ 線

受付/月～日曜日:10時～17時(祝祭日含む)

「SEGA PC」シリーズは、通信販売でもお求めになれます。ご予約·ご注文は全国どこからでもフリーダイヤル(無料)で。 0120-556055

●ご購入申し込みは上記のフリーダイヤルで受け付けております。お申し込み後、商品は代金引き替えでお送りいたします。●通販の場合、上記金額には、送料が含まれております。(ただし、¥5,700以下の場合は、別途送料が必要となります。)●返品の場合は、商品到着後、8日以内に送料負担のうえ、ご返送ください。(なお、商品を開封された場合は、返品受付はできませんのでご注意ください。)●パソコンソフトのため、作動条件などは、ご注文時にご確認ください。●商品に関するご質問·ご相談は、「セガ PC」ユーザーサポートセンターへ、お電話にてお問い合わせください。TEL:047-380-6441 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります。●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにてご確認ください。●表示価格は、消費税抜きの標準価格です。

セガPCホームページ http://www.sega.co.jp/sega/pc

開発·発売/ SEGA™ 株式会社 セガ·エンタープライゼス

ついにできたを。
KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
インターネットに
権謀術数が渦巻く。
信長の野望®
Internet
絶賛
発売中
ネットワークで戦国を制せ
●秘密外交を可能にする書状システム
同盟国と一緒に他国へ攻め込んだり、敵の同盟国を懐柔するなど秘密外交が可能に。
●刻一刻と変化する陣取りを可能にする勢力圏システム
●快適にプレイするための同時ターン制
●インターネットでの対戦結果をいつでも見られる!
プレイ中の「戦功ポイント」はサーバに記録されているので、誰が日本一のプレイヤーか一目瞭然。
Windows®95/98 Windows NT®4.0版
価格 7,800円
光栄ブースでネットワーク対戦を体験しよう!
東京ゲームショウ'98秋
会 場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1~8
開催日:10月10日(土・祝)・11日(日)10:00~17:00
策謀渦巻く書状外交。本物か偽物か状況把握して判断すべし。
戦略ユニットを派遣して勢力圏を拡大する。敵の補給ラインを分断せよ。
戦闘はマップ上で解決。包囲、方向、ユニットの特性を考えた戦術が重要。
フレディ・M＞鉄砲強すぎ！ ムキー！！
光 栄太＞わっはっは、みたか！
フレディ・M＞くそっ
発売記念キャンペーン 実施中!
ゲームを買ってインターネットで対戦をすると、豪華賞品がもらえるチャンス!! 詳しくはホームページで
http://www.koei.co.jp/
実施期間:'98.10/2~'99.1/31
ご注意 インターネットプレイにはインターネットに接続可能な環境が必要です。モデムで接続する場合は、28.8kbps以上のモデムが必要です。ダイアルアップ・ルータでの接続、企業・学校等のファイアウォール経由の接続や、一部のプロバイダによってはインターネットプレイが動作しない場合があります。インターネットでゲーム可能な環境かを調べるプログラムが、http://www.koei.co.jp/netgame/からダウンロードできます。プロバイダへの契約金と接続料金、アクセスポイントまでの電話代等は、お客様ご自身の負担となります。混雑時などは、サーバにつながらないことがあります。
CGデザイナー募集
[特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします]
※CG開発機材:SGI インディゴII インパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310
●資格／①専門卒以上22~36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('97実績7.35カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎履歴書及び職務経歴書、作品(5点以内)を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。作品は選考後ご返却いたします。秘密厳守、歴不返。不明な点は担当者までお問い合わせください。
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社コーエー 総務部 人事課MB係 TEL.045-564-3111(直) 担当:兵土(ひょうど)・児玉

これらの商品は、全て当社にて動作確認済みです。

Windows98対応

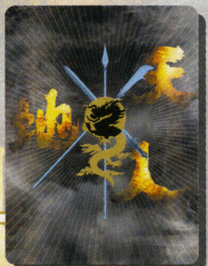
パソコンゲームの神髄ここにあり。

コーエーの本格派ゲーム群
好評発売中

英雄の史実上の戦争が甦る。戦術でプレイする三國志!

20th Anniversary 20周年記念特別作品

歴史シミュレーションゲーム
三國志Ⅵ with パワーアップキット



Windows®95/Windows NT®4.0版:価格15,800円

▼パワーアップキット単体
三國志Ⅵ パワーアップキット Windows®95/Windows NT®4.0版:価格6,800円

<攻略本>
●三國志Ⅵ マスターブック 1,600円 ●三國志Ⅵ ハンドブック 上 下 各2,000円
<歴史ポケットシリーズ・三国志武将列伝>
●趙雲伝2 天翔の騎士・10月下旬発売 /趙雲伝1 放浪の子竜・発売中: 大場 惑・著 各700円

モンゴル世界戦略の鍵 "東西文化の交流"を再現!

20th Anniversary 20周年記念作品

歴史シミュレーションゲーム
チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ

Windows®95/Windows NT®4.0版:価格9,800円

<攻略本> ●チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ ハンドブック 2,000円

友情、葛藤、恋、青春——。あざやかなる幕末世界!

20th Anniversary 20周年記念作品

リコエイションゲーム
維新の嵐® 幕末志士伝

Windows®95 版:価格9,800円

<攻略本> ●維新の嵐・幕末志士伝 ハンドブック 2,200円
<歴史ポケットシリーズ> ●爆笑新撰組 570円

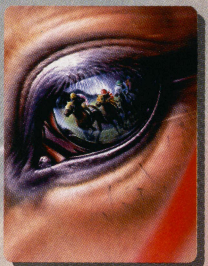
きみの手が刻む、新たなる乱世の息吹。

信長の野望® 将星録 歴史シミュレーションゲーム with パワーアップキット

Windows®95 版:価格13,800円 ●パワーアップキット単体:価格5,800円

馬主の醍醐味、ここまで深くなる。

Winning Post 3 競馬シミュレーションゲーム with パワーアップキット



Windows®95 版:価格13,800円 ●パワーアップキット単体:価格5,800円

不朽の名作、いまふたたび。

光栄 エクセレント・コレクション

20th Anniversary 創立20周年

20周年記念特別価格

好評発売中

Windows®95/Windows NT®4.0版

各・5,800円

NO COPY
これらのソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会

NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

☞コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■Windows®,Microsoft®、Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
■ソフト及び書籍の価格には消費税は含まれておりません。■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

ARTDINK

はなまる工務店

めざせ！日本一の現場監督

お待ちどうさまでした。
現場カントクとしてビル建設を管理する「はなまる工務店」、ついに発売です。
職人たちとのふれあい、難題をクリアしたときの達成感、
夕日に向かって「今日も一日よくやった」と自分をホメたくなるような充実感。
さらに、征服欲をくすぐるキャンペーンマップまで搭載して、
シゴトの後は、ビル建設のおシゴトに夢中なのです。

NO COPY このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう (社)コンピュータソフトウエア著作権協会

●Microsoft、Windows、IntelliMouseは米国及びその他の国におけるMicrosoft Corporationの登録商標です。
●PentiumはIntel Corporationの登録商標です。
●その他、記載されている社名及び商品名は、登録会社の登録商標または商標です。
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・擬似レンタル・中古品販売についてこれを一切許可しません。
〈アートディンクホームページでは、商品紹介とあわせて通信販売サービスも行っております。詳しくはホームページをご覧ください。〉

Windows®98対応

現場を仕切るアイテムを活用しよう！

現場では作業の進行状況に合せて、正確な作業指示を出してください。職人さんたちの移動ルートを設定する「コーン」、資材置き場の使用権を指定する「のぼり」、エレベータなどの昇降設備を使う業者さんを指定する「のれん」を使用しながら、効率よく指示を行ってください。

建設実績でさまざまなイベントが！

建設したビルで、思わぬイベントが発生することもあります。例えば市長からの表彰や、デザインコンテストの受賞など。イベントの内容はこれ以上は秘密。楽しみにしながらビル建設を進めてください。

「あれっ?!この階段、ボクの設計と2ミリもずれてるじゃないか!」

「みんな！今回の現場もきっちり仕上げよう!」

ビル内にいる人から感想が聞ける！

ビルは人が使うもの。人々の感想は建設を進めていく上で、大切な情報源です。建設中のビルでは、職人さんたちから、完成したビルでは利用している人から感想を聞くことができます。みんなの意見を参考に、喜ばれるビルづくりを進めていきましょう。

積み木感覚でビルをデザイン！

ビルの設計は、とても簡単。積み木を積み上げていくようにブロックを組み合わせ、ビルの外観を作り上げます。建設したビルは、タウンマップに登録され、いつでも見ることができます。様々な色や形のブロックを積み上げて、個性的なデザインを楽しんでください。

遊び方は2種類

自分だけの街を作るシングルマップと、8種類のマップを順番に攻略するキャンペーンマップがあります。
キャンペーンマップはひとつのマップをクリアするたびに、だんだんと難しくなっていき、できることも増えていきます。

現場カントク・シミュレーションゲーム

「はなまる工務店」新発売!!

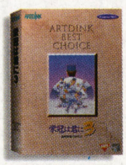
標準価格10,800円(税抜)

- 対応OS:Windows®95日本語版、Windows®98日本語版
- 対応CPU:Pentium®166MHz(200MHz以上推奨)
- 必要メモリ:32MB(48MB以上推奨)
- ハードディスク空き容量:100MB以上
- グラフィックボード:DirectDraw5.0以上対応ビデオメモリ2MB以上 800×600ドット256色表示
- 対応音源:DirectSound5.0以上対応PCM音源
- メディアドライブ:4倍速以上のCD-ROMドライブ
- 入力機器:キーボード／マウス(Microsoft®IntelliMouse®対応)

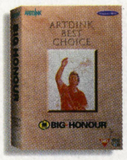
CD-ROM HD HARD DISK ONLY

©1998 ARTDINK.All Rights Reserved.

Windows®95/98対応であの名作が蘇ります。ARTDINK BEST CHOICEシリーズ



栄冠は君に3
高校野球シミュレーションゲーム
好評発売中
標準価格5,800円(税抜)



ビッグ オナー
BIG HONOUR
ゴルフ人生シミュレーションゲーム
1998年11月発売予定
標準価格5,800円(税抜)

©ARTDINK.All Rights Reserved.

〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBG マリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/
株式会社アートディンク

UNBALANCE

懐かしの名作・傑作ゲームを復刻する
アンバランスのメモリアルゲームズ

MEMORIAL GAMES
メモリアルゲームズシリーズ

MEMORIAL GAMES
メモリアルゲームズシリーズ
vol.4

©1998 NCS ©1998 ITOCHU Corporation.

'98年10月発売予定！

ラングリッサーI

LANGRISSER I

MASIYA メサイヤ

キャラクターデザイン:うるし原智志

無限の力を授かる伝説の聖剣ラングリッサー

破邪の剣に人間の魂を宿すことにより誕生した聖剣ラングリッサー。
あのロングセラーを続ける大ヒットシリーズのWindows版がついに登場!!
クラスチェンジなど戦闘によるキャラの成長、傭兵を使った多彩な戦略、
ストーリーの面白さはやっぱりシミュレーションRPGの決定版。

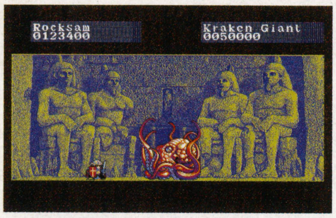
¥3,980（税抜）
Windows95/98対応
CD-ROM

MEMORIAL GAMES
メモリアルゲームズシリーズ
vol.2

新発売!!

ザナドゥ

XANADU



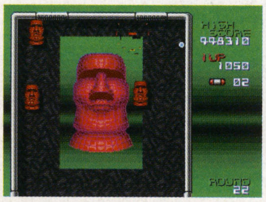
LOGIN「BHS大賞」SOFT LONG TOP30 15ヶ月連続1位
コンプティーク「ソフト大賞」受賞／SOFT TOP10 17ヶ月連続1位

¥3,980（税抜）
Windows95/98対応
CD-ROM

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
©1998 NIHON FALCOM Co. ©1998 ITOCHU Corporation.

動作環境（予定）／●日本語Windows95および98が正常に稼働するマシン（95はMicrosoft DirectX5が必要 同梱）●CPU:Pentium90MHz以上●メモリ実装:24MB以上●HD空き容量:16MB以上●ビデオカード640×480ドット以上High Color（16ビット）以上表示可能でDirectX5以上に対応しているもの●サウンドカード:DirectX5（Direct Sound）に対応しているもの●CD-ROMドライブ（倍速以上インストール時に必要）●キーボード

MEMORIAL GAMES
メモリアルゲームズシリーズ
vol.3



好評発売中!!

アルカノイド

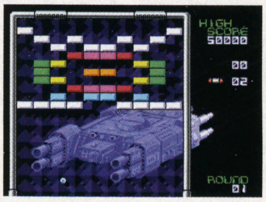
ARKANOID®
Doh It Again

ブロック崩しの王道「アルカノイド」

1986年に大ヒットした名作「アルカノイド」。
オリジナル要素満載のSFC版「アルカノイドDoh It Again」をベースに復活させました。

¥3,980（税抜）
Windows95/98対応
CD-ROM

TAITO
©TAITO CORPORATION 1997,1998



動作環境／●日本語Windows95および98が正常に稼働するマシン（95はMicrosoft DirectX5が必要 同梱）●CPU:Pentium90MHz以上（Pentium166MHz以上推奨）●メモリ実装:32MB以上●HD空き容量:20MB以上●ビデオカード:640×480ドット以上High Color（16ビット）以上表示可能でDirectX5以上に対応しているもの●サウンドカード:DirectX5以上に対応しているもの●要マウス、CD-ROMドライブ（倍速以上インストール時に必要）※ノートパソコン付属のスティックマウスなどではプレイしにくい場合があります。

ラングリッサーをトコトン楽しめ!!

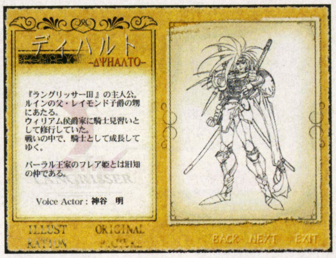
ラングリッサー デジタルコレクション

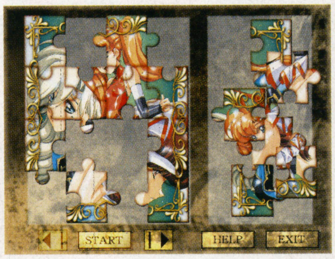
ラングリッサーのアートワークを1枚のCDロムにパッケージ

Windows95/98 対応 好評発売中!! ¥4,800 (税抜)

愛に紡がれし魂が、光輝の伝説を織りなす。

プレイステーション、セガサターンで人気のシミュレーションRPG『ラングリッサー』シリーズのデジタルコレクション。キャラクターデザインはあのうるし原智志氏。そのアートワークを1枚のCD-ROMにまとめました。『ラングリッサー光輝の末裔』／『デア・ラングリッサー』／『ラングリッサー3』の世界を網羅。アートワーク集のほか、ムービー、キャラクターデータベース、ミニパズルゲームなど、まさにラングマニアの必携アイテム!





メサイヤ Masaya ©1998 NCS
©1998 ITOCHU Corporation.

LANGRISSER●LANGRISSER●LANGRISSER●LANGRISSER●LANGRISSER●LANGRISSER●LANGRISSER

ラングリッサーV:ラムダ

あのMAX FACTORYが原型制作・監修を担当。

1998.秋 遂に完成!!

好評発売中!! by.ラムダ

LAMBDA

- ●ラングリッサーV:ラムダ
- ●1／6 Scale　全長28cm
- ●部品数：11

レジンキャスト製／組み立てキット
¥13,440 (税・送料込)

ソフトビニール製／組み立てキット
12月発売予定!

©1998 キャリアソフト

製作快調 乞うご期待!! by.クラレット

CLARET

- ●ラングリッサーV:クラレット
- ●1／6 Scale　全長28cm

レジンキャスト製／組み立てキット
'99.3月発売予定!

通信販売のみ発売決定

TEL.03-5283-3620
FAX.03-5283-3665

ご注文方法

☆現金書留☆
住所、氏名を記入の上、必ず現金書留封筒でお申し込み下さい。

※Windows、DirectXは米国Microsoft Corporationの登録商標です。※Pentiumは米国Intel Corporationの登録商標です。
※その他記載の商品名および会社名等は登録各社の商標および登録商標です。※記載されている内容は予告なしに変更することがあります。

UNBALANCE 株式会社アンバランス　お問い合わせ先 ── 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-3-5 冨山房ビル4F
TEL.03-5283-3664　インターネットホームページ http://www.unbalance.co.jp

Victor・JVC
"HIS MASTER'S VOICE"
ファルコムファンだけではなく、
全く新しいユーザーをもその虜にした
「ファルコムクラシックス」。
その第二弾「ファルコムクラシックスII」がついに登場。
今回収録されている作品は
「イースII」と「太陽の神殿～アステカII」。
特に「イースII」は前作収録作「イース」の続編であり、
物語はここで完結する。
はたして、冒険の旅の結末で
アナタを待っているものは…？
ファルコムクラシックスII
Falcom ClassicsII
1998
10・29
THU
発売
ファルコム史に
燦然と輝く名作2本を、
ワンパッケージに!!
太陽の神殿
イースII
前作収録作「イース」の続編。秀逸なシナリオと魅力的なキャラクターによって、多くのユーザーの注目を集めた。
太陽の神殿～アステカII
アイコンシステムを生かしつつ、美麗なCGで甦ったミステリアスアドベンチャーゲーム。
得情報
1
2つのバージョンで同時発売!
プレミアム限定版 ￥6,500(税別)
[CD-ROM+音楽CD]
●ゲーム中の音楽をすべて収録した音楽CD付!
●限定版オリジナルの画像ファイルを収録!※
●限定版オリジナルピクチャーレーベル!
通常版スペシャル版 ￥5,800(税別)
[CD-ROM]
●通常版オリジナルの画像ファイルを収録!※
●通常版オリジナルピクチャーレーベル!
※パソコンで見ることができるファイルです。サターンではご利用できません。
2
サターンの能力を
フルに活用したアレンジ!!
●グラフィックやBGMは、オリジナルのテイストをいかしつつ全て作り直している。
●「イースII」のオープニングとエンディングにムービーを、ゲーム中イベントシーンの会話に声優を起用。より感情移入したプレイが可能。
日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
マルチメディアソリューション事業部 〒113-0033 東京都文京区本郷3-14-7 ホームページ http://www.jvc-victor.co.jp/game/amuse.html
©1998 VICTOR COMPANY OF JAPAN,LTD. / ©199 NIHON FALCOM Co.

3

イースキャラクターオリジナルテレホンカードプレゼント!!

'98年末までに、同梱の愛用者ハガキをご返却いただいた方の中から、抽選で1000名様にオリジナルテレカをプレゼント。

※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。
※デザインは変更になる場合があります

緊急発売!!

大好評の前作『ファルコムクラシックス』、サタコレで登場!!

好評発売中!!
標準価格 ¥2,800（税別）
T-31506G

ファルコムの名作RPG3作品が、ワンパックになった『ファルコムクラシックス』。この豪華ソフトが、なんと今秋、IIの発売に先がけてサタコレシリーズとして登場するのだ。しかもこの中の収録作品「イース」のセーブデータを、『ファルコムクラシックスII』でロードすると、声優の音声付で「イース」のイベントをいくつか見ることができる。ファルコムクラシックスIIを100%楽しむためには、ゼッタイ見逃せない!!

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

PlayStation

怒首領蜂
DODONPACHI

シリーズ第2弾
アーケード完全移植!!

超スローモーション機能搭載!!
簡単キッズモード搭載!!
爆発パターン等完全再現!!

絶賛好評発売中

標準価格5,800円(税別)

※画面は全て"PlayStation"開発中のものです。〈縦画面〉

縦方向シューティングゲーム

縦画面・横画面の選択可能。2人同時プレイ可能。

(株)エス・ピー・エス
SPS
http://www.sps.co.jp/
〒960-8151 福島県福島市太平寺字過吹24-1
TEL024-545-5777/FAX024-545-1804

©ATLUS/CAVE 1995 1996 1997 ©S.P.S1998
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。

信頼と実績の集大成。

XGAモード完全対応のハイエンド・スキャンコンバーター。

XVGA-2は、パソコンの映像信号（アナログRGB信号）を家庭用テレビの映像信号（NTSC信号）に変換することができる高性能スキャンコンバーターです。

●XVGA-2の特長
- XGA（1024×768ドット）モードに完全対応
- 圧縮機能により、パソコンの映像を家庭用テレビにぴったり一画面に表示
- 画面の一部を拡大して表示可能
- リモコンで離れた場所からでも操作可能
- アップスキャンモードで、ビデオ機器の画面をパソコンのディスプレイに表示することもできる

多機能スキャンコンバーター

XVGA-2

JANコード　T4961997000984　　標準価格248,000円（税別）

より身近に、より鮮明に、よりコンパクトに。

数々の実績を誇るダウンスキャン・コンバーターの代表格。

XPC-2は、パソコンのアナログRGB信号をNTSC信号に変換して、家庭用テレビやビデオプロジェクターに表示することができるビデオ・スキャンコンバーター・ユニットです。

●XPC-2の特長
- 手のひらにすっぽり収まるコンパクトサイズ
- SVGA（800×600ドット）モードまでの解像度に対応
- スクリーンメニューで画面調整も簡単
- 接続に必要なケーブルはすべて同梱
- テレビ局やビデオ製作会社、学校、教育委員会などの採用品として認められた鮮明な画像

ビデオスキャン・コンバーター

XPC-2

JANコード　T4961997000915　　標準価格39,800円（税別）

ビデオの映像をパソコン用ディスプレイに映す。ゲームがさらに楽しくなる。

不動のユーザー支持率 No.1

アップスキャン・コンバーターのベストセラー・モデル。

XRGB-2 は、ビデオ機器や家庭用ゲーム機の映像をパソコン用ディスプレイに表示できるアップスキャン・コンバーター・ユニットです。
入力端子は、ビデオ端子、S 端子、21 ピン RGB マルチ端子があります。これらの端子から入力された信号は、パソコン用のアナログ RGB 信号に変換され、パソコン用ディスプレイに映すことができます。
また、パソコン入力用の 15 ピン・アナログ RGB 端子にパソコンを接続すれば、パソコンとビデオ機器を切り替えて使うことができます。

XRGB-2

JANコード　T4961997000991　標準価格27,800円（税別）

ゲームはやっぱり映像にこだわりたい。

DISPL を使えば、ゲームセンターを越える！

DISPL は家庭用ゲーム機の 21 ピン RGB マルチ信号を変換して、パソコン用ディスプレイに表示できるアップスキャン・コンバーター・ユニットです。

DISPL
ディスプル

JANコード　T4961997000946　標準価格19,800円（税別）

これで21ピン端子は差し替え不要！

ゲームマニア待望の 21 ピン RGB セレクター

SELECTY21 は、一つの 21 ピン RGB マルチ端子を最高三台のゲーム機で共有することができる 21 ピン RGB セレクターです。
21 ピン RGB 端子を持つモニターや、XRGB-2、DISPL などに接続できます。

SELECTY21
セレクティー

JANコード　T4961997000977　標準価格7,800円（税別）

より個性的なプレゼンテーションや映像作品を目指すあなたに！

XVGA OVERLAY UNIT は、当社製品の「XVGA-2」に接続して、パソコンの映像信号を家庭用テレビの信号に変換した映像とビデオの映像を合成する拡張ユニットです。ビデオの映像に字幕を映し出したり、コンピュータの映像にビデオ映像を重ね合わせることができます。

XVGA OVERLAY UNIT

標準価格 45,800円（税別）

JANコード　T4961997000762

※ご注意：本製品は、単体では作動いたしません。当社製品スキャンコンバーター「XVGA-2」が必要です。

ビデオ映像を最大４台のテレビに同時表示

XVI-1は、映像と音声信号を最大４ラインに分配できる、ビデオ信号分配ユニットです。入力は、ビデオ・S端子の２系統とステレオ音声に対応しています。分配した信号は家庭用テレビやプロジェクターなどとの接続はもちろん、ビデオデッキ等で録画することもできます。

S端子付AV分配ユニット

XVI-1

JANコード　T4961997000861

標準価格 10,800円（税別）

パソコン映像・音声信号を４台のディスプレイ・スピーカーに同時出力

ROOTYは、２台のパソコンの映像信号をセレクトスイッチで切り替え、最大４台のパソコン専用ディスプレイに同時表示できる分配ユニットです。映像端子とは別に音声端子も付いているので、パソコンのサウンドカードやMIDI機器の音声も最大４台のアンプやスピーカーに分配することができます。

アナログRGB分配ユニット

ROOTY

ルーティー

JANコード　T4961997000960

標準価格 10,800円（税別）

１台のディスプレイを最大3台のパソコンで共有できる

SELECTY15は、3台までのパソコンで１台のディスプレイを共有できるアナログRGBセレクターです。映像端子とは別に音声端子も付いているので、音声信号も同時に切り替え、スピーカーを共有することができます。

アナログRGBセレクター

SELECTY 15

セレクティー

JANコード　T4961997000953

標準価格 6,800円（税別）

発売元：電波新聞社　販売部
〒141-8735 東京都品川区東五反田 1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

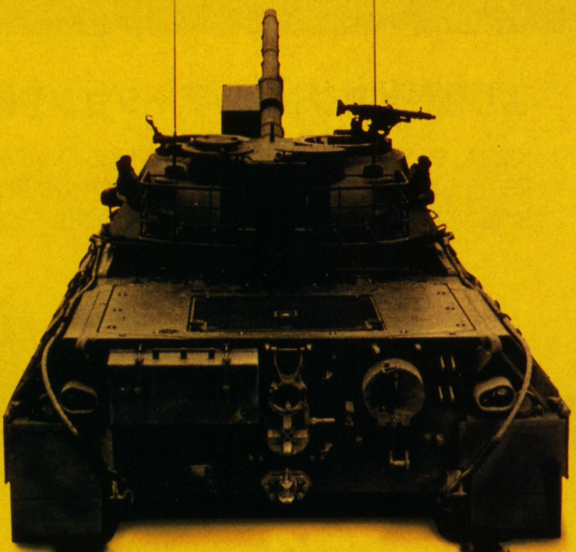
企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530-0005 大阪市北区中之島 3-2-4 朝日新聞ビル 6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111（大代表）	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361（大代表）	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411（大代表）	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

SystemSoft

ロールプレイな大戦略だ。

完全制覇のための
大戦略 マスターコンバット2 攻略本パック
10月2日発売
11,800円
攻略本がついている



大戦略 マスターコンバット2

MC2

世界各地を転戦する近未来シナリオ。成長して高度な技能を獲得していく指揮官たち。パワーアップパーツによる兵器改造や新兵器開発。ウォーゲームの戦略性に、ロールプレイングゲームの面白さも加わったエンターテインメント大作がついに登場。

好評発売中!

Windows®98 & Windows®95 **価格／9,800円**（消費税別）

ⓒ 1998 SystemSoft Corporation　ⓒ 1998 斎藤岬／スコラ社

・Microsoft Windows98/95日本語版が動作する環境 ・Pentium100MHz以上のCPU搭載機種（Pentium166MHz以上のCPU搭載機種を推奨）・4倍速以上のCD-ROMドライブ（実行時を含む）・DirectDraw対応で、640×480ドット以上、256色以上のカラー表示が可能な環境 ・16MB以上のメモリ（32MB以上を推奨） ・ハードディスク　※DirectX5が動作可能な環境

●インフォメーションセンター：092-752-5264（祝祭日を除く月～金／9:30～12:00、13:00～17:00）

※製品の仕様・価格は将来予告なしに変更することがあります。 ※表示価格に消費税は含まれておりません。
※弊社の商品は、製品によって対応機種や動作する条件が異なります。お買い求めの際は、必ずパッケージの表記をご確認ください。
※会社名、商品名等は一般に各社の商標または登録商標です。

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
（社）コンピュータソフトウエア著作権協会

NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

internet
システムソフトではインターネットのホームページにて、さまざまな情報を提供しております。
http://www.systemsoft.co.jp/

株式会社 システムソフト
〒810-8665 福岡市中央区天神3-10-30

Index

News Headlines ……169
今月の売れ筋パソコン・ゲームHOT20 ……172
ロングラン・ゲームを攻略！「イース・エターナル」 ……174
Falcom Windows+α News Autumn Selection！ ……176
素晴らしき安ゲーの世界 ……178
Basic Magazineパソコン・ソフトSelection
銀河鉄道999エターナルファンタジー　運転シミュレーション ……180
あにまる〜む ……181
ツインズストーリー　きみにつたえたくて… ……181
俺コレthe Duel ……182
高校野球SLG2作が登場！ ……184
読者の要望に応える！PCゲーム「FFⅦ」その2 ……186
日本が生んだ世界のSLG「タワー」 ……188
パソコン・ソフト今月の新作 ……191

PC★Soft Side

パソコン・ソフト
News Headlines

『バイオ 2』緊急発表！

あの『バイオハザード 2』が，Windows95／98に移植されることが決定した。

3Dカード(ほぼすべてに対応)を使用することで,クリアなグラフィックを堪能できるのがパソコン版の魅力。もちろん新作と同じく,カードがなくても遊ぶことが可能だ。ほか,高難度の「USAバージョン」を同時収録。ちなみに前作では,PS版になかったシーンなどが追加されていたが,今回は果たして？

発売は'99年2月予定とちょっと先だが，今月10〜11日に幕張メッセで開催されるゲームショウのPCコーナー(カプコンブースではないので注意)にて早くも体験できるとのこと。要チェック！

◀主人公のひとり，クレアをゾンビ化した街の人間が襲う

▲G・第4形態(変形前)と戦うレオン。床に映りこむ機器背景に注目してほしい

『女神異聞録〜ペルソナ』移植決定

先月号でふれていた，Windows95／98に移植される『女神転生』関連タイトルとは，PSの『女神異聞録〜ペルソナ』であることが判明した。

発売は12月下旬予定と，かなり早め。内容はPS版の移植+デスクトップアクセサリー+秘密のバージョンになるという。気になるのは「秘密のバージョン」だが，「PS版の移植」である以上，PS版にあった隠しシナリオは当然収録されるはず。とすると……残念ながら現時点では予測がつかず，今後の情報を待つしかない。

今年の冬は，秋発売予定の『偽典・女神転生』と合わせて,『メガテン』世界の一端(異端)を垣間(かいま)見てはどうだろう。

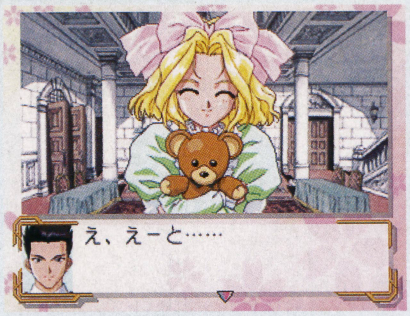
News Headlines

移植 『サクラ大戦』Windowsに移植決定!! ほか数タイトルの移植作もまとめて紹介

セガが，サターンの大ヒット作『サクラ大戦』を，Windowsに移植することを発表した。『サクラ』は2本のデスクトップ・アクセサリー集が好調な売れ行きを見せていたことからもわかるように，ユーザーから移植を望む声が多かった作品。発売が来年の2月頃という点以外は不明だが，詳細がわかりしだい，追ってレポートしていく予定だ。

さて，これ以外にも2タイトルの移植作の開発が進んでいるので，紹介しておこう。まずは，『ソニックR』。おなじみソニックたちが(おもに)自分たちの足でさまざまな仕掛けのあるコースを駆け抜けるアクション・レーシングで，各キャラクターは，ソニックなら「スピンダッシュ」など，それぞれの特殊能力を活かしつつ，追いかけっこをくり広げる。発売は11月，価格は7,800円の予定。

宇宙船という閉鎖された空間で，“音”を頼りに見えない敵と戦っていく『エネミーゼロ』は，セガのPCソフトとして，はじめてDirect 3D Soundに対応した作品。ゲームの臨場感を盛り上げる工夫がなされている，というわけだ。ほかにもライフ制が取り入れられるなど，プレイヤーの間口を広げるような変更も加えられている。冬頃の発売予定で，価格は今のところ未定だ。



◀ついに『サクラ大戦』がパソコンで遊べる日がくるのだ!

▶『ソニックR』は，なんとネットワークを利用した通信対戦も可能

◀ライフ制が取り入れられた『エネミーゼロ』。遊びやすくなっている

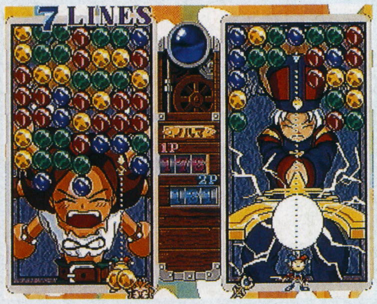
募集 『戦国美少女絵巻 空を斬る!! ～春風の章～』の町の人のセリフを募集

テイジイエルから'99年1月に発売される『戦国美少女絵巻 空を斬る!! ～春風の章～』では，ゲーム中の町の人がしゃべる「セリフ」を募集している。良いセリフを思いついた人は，①ゲーム中で使用する名前，②ゲーム中の性別（動物などでもOK），③ゲーム中の年齢，④ゲーム中のキャラクターに反映させるための写真やプリクラ（なくても可），⑤町の人に語らせたいセリフ(ひとりごとでも，会話形式でもOK)に，郵便番号，住所，氏名，年齢，職業，電話番号を書きそえて，ベーマガ編集部内「戦国美少女絵巻・町の人募集」係まで応募してほしい。〆切は11月30日(消印有効)。採用人数は約10人の予定で，スタッフロールに名前が載るという特典のほかに，特製グッズがプレゼントされるそうだ。

▲スタッフロールに名前が載るチャンス。キミもチャレンジしてみよう!

移植 『マジドロIII』Windows版はSS版の完全移植＋壁紙集

サターンで発売され，好評を博していた『マジカルドロップIII とれたて増刊号!』が，「サタコレ」に加えられると同時に，Windows95／98へ移植されることが決定した。このゲームは，画面の上から降りてくるドロップを取り，それを投げつけて縦に3個以上ならべて消していくアクションパズル。“後付け”で連鎖を組み立てられるというところが，対戦をよりアツくしている。Windows版には，オマケとしての壁紙コレクションも収録される。

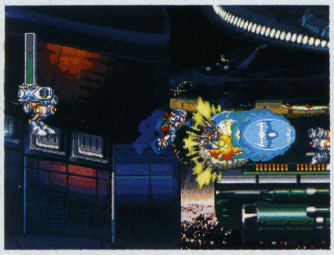


▲かわいくて個性的なキャラクターも，人気の要因のひとつ。発売日は11月27日，価格は今のところ未定

移植 『ロックマンX4』Windows95／98版がカプコンから発売

カプコンのアクション・ゲーム『ロックマンX4』のWindows版が，12月3日に発売されることになった。

今回の『4』は，おなじみのエックスと，新ヒーローであるゼロのふたりから主人公を選ぶという，シリーズ初の試みがなされている。PC版ではオリジナルのイージーモードを搭載したほか，PS版の隠し要素も収録している。


◀テンポのよいスリリングなゲーム展開が楽しめるぞ

▶今回はもうひとりの主人公ゼロも選ぶことができる

『サクラ大戦』：© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 © RED/『ソニックR』：© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996, 1998 © TRAVELLERS TALE, 1997, 1998/『エネミーゼロ』：© WARP INC 1996, 1997 © SEGAENTER PRISES, LTD. 1998 ※『サクラ大戦』『エネミーゼロ』の画面はサターン版のものです。

新作 ゲームのキャラと会話ができる!?『Voice NOëL』

パイオニアLDCから，今月23日に8,800円で発売される予定の『Voice NOëL 清水代歩』は，同社の『NOëL』に登場するキャラクターをあしらったデスクトップ・アクセサリーだ。

基本的には，3Dポリゴンで描かれた『NOëL』のヒロイン，清水代歩がマウスポインタを追いかけるというもの。一番の特徴はIBMの音声認識ソフト『Via Voice』の機能が搭載され，ユーザーの声にキャラクターが反応し，音声が再生されるという点。つまり，画面上のキャラクターと“会話”ができるのである。

実際には，この『Voice NOëL』に搭載されている辞書は『Via Voice』のサブセット版に近いものであるため，認識可能な語句は比較的かぎられてはいる。しかし，条件さえそろえば90%以上の高い認識率を誇るという。『NOëL』が“会話”をテーマにしたゲームであるだけに，ファンにはかなりウケそう。

11月27日には『Voice NOëL 清水代歩』と併せて使用する“門倉千紗都”のデータが3,500円で発売される予定だ。

▲清水代歩と音声で会話をかわせるという画期的なソフトだ

新作 シリーズ10周年記念作品『シュヴァルツシルトW』発売

11月に11,800円で発売予定の『シュヴァルツシルトW（ウィング）』は，NECインターチャネルが同シリーズの10周年を記念して発売するSFシミュレーションだ。

今回の『～ウィング』は，主人公を3人に設定。ゲーム開始時から選択可能な2キャラ分のシナリオをクリアすると，3人目の主人公が登場するというシステムで，3人それぞれの視点でひとつの物語を楽しめるのが最大の特徴となっている。物語を盛り上げるムービーやCD-DAによる音楽などをふんだんに収録。CD-ROM2枚組のボリュームで，壮大なドラマが展開するのだ。

◀大規模な艦隊戦が楽しめるのが，『シュヴァルシルトW』の魅力のひとつ。陣形や戦術を考えつつ，最適な攻撃方法を選んで敵を撃破！

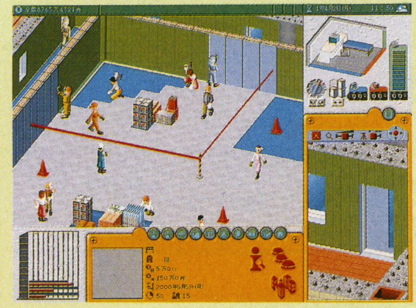
▶さまざまな技術を組み合わせて，新造艦を造り出すことも可能だ。開発にどれだけ資金をつぎこむかという判断は，ときに戦局を大きく左右する

続報 アートディンクの新作『はなまる工務店』発売間近！

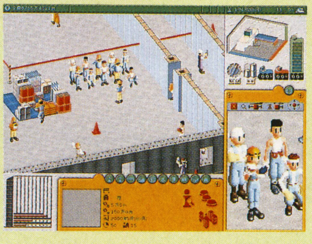
本誌9月号で紹介したアートディンクの『はなまる工務店 めざせ！日本一の現場監督』が，10月16日に発売される。アートディンクにとって約1年半ぶりというオリジナルの新作で，建設現場を舞台とした，ちょっと風変わりなシミュレーション・ゲームだ。

このゲームでは，いくつもの建築依頼のなかからひとつを選んで，まずは「契約」を結び，それに合わせて積み木遊びの感覚で建物の外観を「設計」。設計図が完成したら業者を選んで「建設計画」を立て，現場監督として「建設」を仕切り，「完成／納品」させるという，5段階の流れを楽しむ。

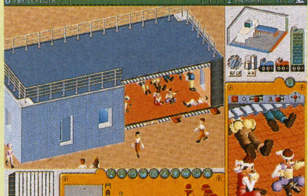
見どころとなるのは，職人さんたちの働くようす。テキパキと働く姿，サボって遊んでいる姿ともに芸が細かく，力が入っている。また，完成した建物がどのように使われているかを確認できるなど，「建設後の楽しみ」も用意されている。



▲赤いロープで囲まれた部分で作業を行なう。職人さんが働きやすい環境を作ろう



◀1日のはじまりは朝の点呼から。こういった細かい部分の演出が，同社のゲームらしい味だ



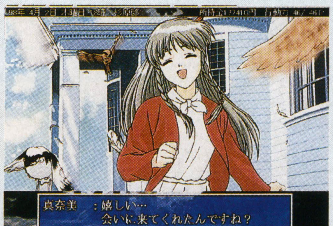
▶休憩所で身体を休める職人さんたち。彼らのかわいらしい仕草を見ているだけでも楽しめる

移植 『センチメンタルグラフティ』Windows版登場

セガサターンで人気を博したNECインターチャネルの『センチメンタルグラフティ』が，各所に改良を加えられてWindowsへと移植，10月30日に7,800円で発売されることが決定した。

Windows版では，グラフィックのクオリティが向上しているほか，イベントの発生からランダム性を排除。また，すべてのイベントとエンディングが，ヒロインをひとりだけ登場させる「オンリープレイ」時でも楽しめるようになるなど，ゲーム性が大きく改善されている。

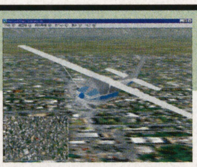
なお，このWindows版は，台湾や韓国などでも同時に発売されるそうだ。



◀ゲーム性に改良がほどこされ，完成度が高くなった

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

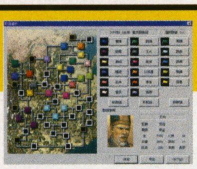
1
↑前3位
8回



マイクロソフト　フライトシミュレータ 98

●マイクロソフト　●オープン価格　●フライトSLG
●Win95　●'98年1月23日

2
初登場



三國志Ⅵ パワーアップキット

●コーエー　●6,800円/15,800円（withパワーアップキット）
●ユーティリティ　●Win95　●'98年8月28日

3
↑前4位
2回

遥かなるオーガスタ for Windows

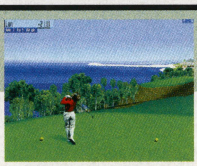
●T&Eソフト　●9,800円
●ゴルフ　●Win95　●'98年7月10日

4
初登場

After Devil Force～狂王の後継者

●コンパイル　●6,800円
●SLG　●Win95　●'98年8月7日

5
初登場



マイクロソフト ゴルフ 1998年版

●マイクロソフト　●オープン価格
●ゴルフ　●Win95　●'98年7月25日

6
前5位
2回

無人島物語 4

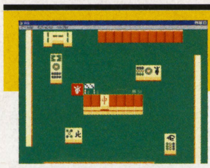
●ケイエスエス　●8,800円　●SLG
●Win95　●'98年7月24日

7
初登場

スペクトラルフォース～アイラ降臨

●NECインターチャネル　●9,800円
●SLG　●Win95　●'98年7月31日

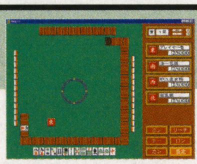
8
前2位
15回



ショックプライス500　麻雀

●SME・インターメディア　●500円
●麻雀　●ハイブリッド　●'97年3月21日

9
初登場



ショックプライス500 麻雀Ⅱ

●SME・インターメディア　●500円
●麻雀　●ハイブリッド　●'98年8月21日

10
前7位
6回

三國志Ⅵ

●コーエー　●13,800円
●SLG　●Win95　●'98年3月13日

今年１月に発売以来，毎月ランキング上位に登場し続けている『マイクロソフト フライトシミュレータ98』だが，ついに待望の首位に立った。それにしても根強い人気である。マニアックなお店，一般的なお店，どのショップでも上位にランクされている点も見逃せない。

また，『三國志Ⅵ パワーアップキット』は，集計期間内わずか４日間でポイントを上げ，初登場２位につけた。これも特筆すべきところ。今回のランキングは，この２作品がぬきんでていた。

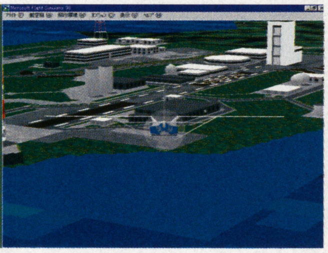
11 前1位 2回	ヴァンテージマスターV2	●日本ファルコム ●10,800円 ●SLG＋RPG ●Win95 ●'98年7月10日
12 前9位 5回	イース・エターナル	●日本ファルコム ●8,800円 ●アクションRPG ●Win95 ●'98年4月24日/'98年8月28日(通常版)
13 初登場	ショックプライス500 将棋	●SME・インターメディア ●500円 ●将棋 ●ハイブリッド ●'98年8月21日
14 ↑前20位 4回	ショックプライス500 リバーシ	●SME・インターメディア ●500円 ●テーブルゲーム ●ハイブリッド ●'97年3月21日
15 前10位 7回	ショックプライス500 花札	●SME・インターメディア ●500円 ●花札 ●ハイブリッド ●'97年3月21日
16 初登場	最強 東大将棋～'98チャンピオンソフト	●毎日コミュニケーションズ ●12,800円 ●将棋 ●Win95 ●'98年7月30日
17 初登場	AICビジュアルファイル 3	●AICスピリッツ ●5,800円 ●画集 ●Win95 ●'98年7月17日
18 前16位 2回	Y.M.O SELFSERVICE	●アスク ●9,800円 ●エンターテインメント ●ハイブリッド ●'98年7月1日
19 前6位 3回	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスク Vol.6	●ガイナックス ●6,800円 ●素材集 ●ハイブリッド ●'98年6月19日
20 前8位 2回	ザ・タワーⅡ for Macintos	●オープンブック9003 ●9,800円 ●SLG ●Mac ●'98年7月10日

※データの見かた
今月順位／先月順位／登場回数／タイトル／メーカー名／価格／ジャンル／対応機種／発売日
（集計期間8月1日～31日）

今月トップゲームの魅力を解析

今月1位 マイクロソフト フライトシミュレータ 98

●マイクロソフト
●オープン価格
●フライトSLG
●Win95／98



マイクロソフトの『FlightSimulator』シリーズ（以降『MSFS』）は，名実ともに認められた現代最高のフライト・シミュレータである。

その最新作となる『MSFS98』は，前作『MSFS95』の改良版ともいえる内容で，収録された機体データ，空港データ，シーナリー（風景データ）とも，大幅に増加されている。また，前作でも好評だった「レッスン・モード」もあらたに収録されているため，航空機や航空工学の知識がない初心者でも，基本の部分から学習することが可能だろう。

このように，前作の良いところをそのまま発展させた感のある本作だが，最大の魅力は，なんといっても「マルチ・プレイヤー・モード」にある。

これは，LANやインターネットなどのネットワークを利用することによって，他のプレイヤーと同時にフライトを楽しむことができる新機能で，世界中に多くのファンを持つ『MSFS』の魅力を最大限に引き出す要素だ。友人とフライト技術を競い合うも良し，見知らぬプレイヤーとチャットをしながら，優雅な空の旅を満喫するも良し。少しでも航空機に興味のある人には，かならずやすばらしい体験が待っていることだろう。

ちなみに，ファンサイトから機体データなども入手できる。

★HOT20協力店

▼北海道	
●そうご電器YES札幌	☎011-214-2850
▼宮城県	
●CompCity 泉店	☎022-374-1212
▼栃木県	
●ソフトプラザ遊基 竹林店	☎0286-43-6686
▼埼玉県	
●T・ZONE所沢店	☎0429-94-2800
●ビットマップ	☎0492-83-0455
●ラオックス南浦和コンピュータ館	☎048-861-3111
▼東京都	
●ソフマップ全店	
●メディアバレー町田（PCゲームコーナー）	☎0427-21-2021
●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館5F	☎03-3251-3100
▼神奈川県	
●The Soft 文教堂 新横浜駅店	☎045-474-3535
▼石川県	
●ケーズデンキ松任パワフル館	☎076-275-2222
▼静岡県	
●システムイン吉野	☎054-636-0630
●パソコンショップエグゼ	☎0537-23-6674
●パワーマート浜松西インター店	☎053-430-0570
▼愛知県	
●コムロード 岡崎店	☎0564-25-5635
●コムロード 上前津店	☎052-263-5828
●コムロード 豊田店	☎0565-32-3932
●三洋堂書店 上前津店	☎052-251-8334
●マイコンテック名古屋	☎052-261-2536
▼大阪府	
●スタンバイ Ver.3	☎06-641-1971
▼広島県	
●ハイパーブルート 広島五日市店	☎082-921-5040
▼香川県	
●野田屋電機	☎087-851-4545
▼鹿児島県	
●馬場電機 平田橋店	☎099-254-0110
●ベスト電器出水パソコン館	☎0996-63-3591

注目!! コーエー 信長の野望 Internet

●Win95/98 ●7,800円 ●発売中

コーエーはじめてのネットワーク対応SLGとして前評判も高い『信長の野望Internet』が10月2日に発売された。ここでは，発売記念キャンペーンの内容をお伝えしよう。

実際に『信長』をプレイし，本州シナリオの月間得点ランキング20位以内のプレイヤー1名に，新作『信長の野望 烈風伝』（Win95/98）を。また5本あるシナリオの月間ランキング20位のプレイヤーの中から抽選でそれぞれ2名にテレカをプレゼント。

実施期間は，'98年10月2日から'99年1月31日まで。抽選は毎月1回，計4回行なわれる。

『信長の野望 Internet』は，サーバーに得点を登録することで，全国のプレイヤー間で，そのランキングを競えるしくみになっている。

トピックス! 20周年を迎えて 光栄→コーエーに!

今年創立20周年を迎えたコーエーは，新しい時代の出発点となるCIを導入し，総合ゲームソフト・メーカーを目指す。

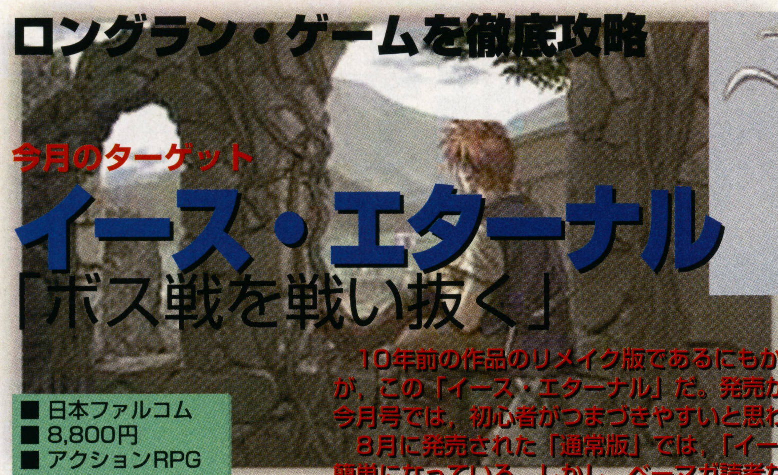
新たなスローガンは，モノ創りにおける妥協を許さない研究・開発の姿勢，革新性と高品質を追求する姿勢を表している。

ついにできたを。

▲新スローガン

▶新コーポレートマーク

KOEI



今月のターゲット

イース・エターナル
「ボス戦を戦い抜く」

Ys ETERNAL
Ancient Ys Vanished Omen

■ 日本ファルコム
■ 8,800円
■ アクションRPG
■ Win95

さとう影之介

10年前の作品のリメイク版であるにもかかわらず，今もなおプレイヤーを魅了してやまないゲームが，この「イース・エターナル」だ。発売から5か月がたち，既にクリアした読者も多いことと思うが，今月号では，初心者がつまづきやすいと思われるボスキャラ戦を中心に攻略してみたいと思う。

8月に発売された「通常版」では，「イージーモード」が追加され，ボスや敵モンスターとの戦いが簡単になっている。しかし，ベーマガ読者なら「イージーモード」を使わずに，正々堂々とボスに立ち向かってもらいたいところ。というわけで，ボス戦の攻略法を伝授すると同時に，ARPG（アクション・ロール・プレイング・ゲーム）の地位を確立した絶妙なゲーム・バランスを堪能しようではないか。

●神殿第1層

占い師サラから依頼を受け，最初に足を踏み入れるダンジョンがこの「サルモンの神殿」だ。

第1層には敵のザコキャラはおらず，鍵のかかった宝箱が置いてあるだけ。イースの本を探すには，さらに神殿の奥へと進まねばならない。

第2層に続く階段の手前で，最初のボスキャラ「ジェノクレス」が立ちはだかる。左右の彫像から吐き掛けられる火炎の中，場所を次々と転移させながら姿をあらわす。

ジェノクレス攻略法

手前に炎のこない安全地帯があるので，そこで敵を待つ。敵が攻撃範囲内に出現したら，多少の炎を浴びるのを覚悟でダッシュして攻撃。攻撃がヒットしたら，またすぐに安全地帯に戻る。この戦法を何回も繰り返そう。レベルを十分に上げておけば，楽に勝てる相手だろう。

●神殿第4層

神殿の第2層以降から，いよいよ物語も佳境に入っていく。まずは「宝箱の鍵」を入手し，鍵のかかった宝箱を開けられるようにしよう。

「牢屋の鍵」が手に入ったら，捕われの少女・フィーナの救出だ。ここでは，10年前に発売された旧「イース」にはないイベントが追加されている。アドルの後をついてくるフィーナをモンスターから護衛し，無事ゼピック村まで送り届けねばならない。

このほかにも，神殿内部の宝箱には防具や貴重なアイテムが入っている。もらさず取っておこう。

「象牙の鍵」と「大理石の鍵」を入手したら，いよいよボスキャラ戦に突入する。アドルの前に立ちはだかるのは「ニグティルガー」だ。

ニグティルガー攻略法

弱点は頭。敵はアドルを追尾してくるので，たたみかけるように頭部を攻撃して倒してしまおう。レベルが十分に高ければ，楽勝なはずだ。

●廃坑

サラの遺志に従い，廃坑へ。廃坑は，周囲の見える範囲が限られているうえ，敵キャラの動きが速い。序盤戦は慎重に。タイマーリングを見つけたら，すぐに装備して敵の動きを遅くしてしまおう。レベルアップもサクサクすすむ。

ここでは，「銀のハーモニカ」も宝箱に眠っているので，ミネアの街にいる詩人のサラに返してあげよう。1曲演奏してくれるぞ。ちなみにこの曲，旧「イース」では，日本ファルコムの名作AVG「太陽の神殿」の曲だったのだが，Windows版になって曲が変わったようだ。

廃坑の奥に潜むボスキャラは「ヴァジュリオン」だ。だがボスキャラ戦に入る前に注意してほしいのは，「シルバーソード」を手に入れていないと，このボスキャラにはカスリ傷しか与えられないということだ。廃坑で「ロダの種」を手に入れたら，いったん外に出て，草原に生えている巨木のところに行ってみるべし。シルバーソードはここで手に入れることができる。

ヴァジュリオン攻略法

巨大なコウモリの姿をしたこのモンスターは，通常，小コウモリの集団となってアドルを攻撃してくる。この状態のときは何も攻撃が効かないので，ひたすら逃げまくろう。壁の4面を利用すると，行動しやすい。

アドルの攻撃が効くのは，小コウモリが集合して巨大なコウモリの形態を取った直後だ。敵が合体を開始しはじめたら，すかさずとって返して攻撃をする。そしてまた，ひたすら逃げる！小コウモリをある程度引き付けておくと，合体時に攻撃しやすい。タイミングがシビアなので，何度もチャレンジしてコツをつかもう。

●ダームの塔

いよいよダームの塔だ！　入る前に，装備を確認しておこう。この段階になると，武器・防具はそこそこ強いものを装備しているだろうが，「タルワール」「ラージシールド」「リフレックス」は，必ず持っていること。なぜかって？　悪名高きダームの塔のトラップには，銀製の武器・防具をすべて奪い取ってしまうものがあるからである。

ダームの塔内では，この他にもいくつかのトラップに引っかかるけれど，必ず誰かが手を差し伸べてくれる。アドルを支援してくれる人たちを常に忘れないことだ。彼らの助言を聞くことで，必ず道は開けるだろう。

ピクティモス攻略法（8階）

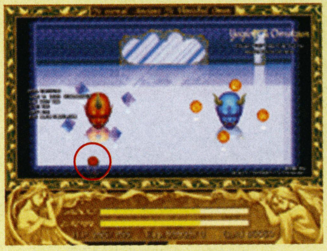
ダームの塔で最初に遭遇するのが，巨大カマキリ「ピクティモス」。アドルのいる位置めがけ，三つの鎌を投げつけてくる厄介な敵だ。この鎌に接触したら，体力を相当削られるので，ひたすら回避しよう。

コイツを倒すには，鎌を三つとも投げつけた直後を狙って，攻撃に転じるしかない。ダッシュ攻撃＆アウェイを行なうのはもちろん，敵にスキを作らせるために，囮となって鎌を1か所にひきつける作戦も有効だ。なるべく本体から離れた位置に鎌を投げさせ，敵の体が空いたスキに攻撃を与えると，4撃5撃と，まとめてダメージを与えられるぞ。

コンスクラード攻略法（14階）

ダームの塔ではもっとも存在感のないボスキャラ「コンスクラード」。コイツの弱点は中心のコアなので，コアの外周をまわる岩石の動きに気をつけて，半キャラずらしでコアを連続攻撃する。変に気を遣わなければ，そんなに強い敵ではないはずだ。

ヨグレクス&オムルガン攻略法（21階）



「ヨグレクス&オムルガン」。こいつは，今まで会ってきた中では最強のボスキャラだろう。

まずコイツへの攻撃は，ヨグレクス（＝赤色の鬼）へしかダメージを与えられない。しかもダメージが当たった瞬間，オムルガン（＝青色の鬼）とすりかわり，ダメージを連続的に与えることができなくなってしまう。

そこで攻略法は，まず図の位置でヨグレクスが来るのを待ち続け，至近距離にきたら攻撃をヒットさせ，またすぐ同じ位置に戻る。そしてオムルガンをやり過ごし，ヨグレクスが近くにきたら再び攻撃を仕掛ける。それを繰り返していけばよい。ダメージをたくさん与えていけば，鬼の周りを回る玉の数が減っていくので，後半になるほどダメージは与えやすくなるだろう。長期戦になるのを覚悟して戦うべし。

●隠しイベント

1 指輪

これは旧「イース」では有名なイベントだ。

ミネアの街の酒場に行くと，指輪をなくして困っている男がいる。指輪は取引所<ピム>で売られているので，買い戻してあげよう。1000Gと値がはるが，酒場の男のところに持っていくと，1500Gで買い取ってもらえる。序盤戦では，かなりフトコロが潤うはずだ。

2 金の台座

これも旧「イース」にあったイベント。

草原のとある場所に存在する湖の岸を歩くと，「金の台座」を見つけることができる。ピムの店に持っていけば，2000Gで引き取ってくれる。

このイベント，旧「イース」では，「太陽の神殿」というゲームの絡みで配された隠しアイテムだった。「イース・エターナル」では，ピムが誤ってなくしたことになっている。

3 タルワール

これは，旧イースにはなかったイベントだ。

サルモンの神殿でイースの本（ハダルの章）を手に入れたら，バルバドの港まで足を伸ばしてみよう。自警団の詰所に寄ると，スラフがタルワールをくれるぞ。

このほかにも，草原でルタ＝ジェンマと会うことができたり，詩人レアが謎めいたセリフを言うなどの隠しイベントがある。いずれもダームの塔へ行く前のイベントなので，探してみるのもおもしろい。

●ダームの塔・25階

ヨグレクス&オムルガンを倒したら，最後の敵・ダルク・ファクトの待つ階への扉が開く。しかし，頂上階へいたる扉は，強力な魔力で封じられている。これを開けるには，「ブルーアミュレット」というアイテムが必要だ。神官ジェンマの子孫に代々受け継がれるこのアイテム。誰が持っているのかはもう分かるだろう。いったん彼のいる階へと下がり，彼からアミュレットを受け取ろう。

ダルク・ファクト攻略法

最終階で悠然とアドルを待つダルク・ファクトは，最後のボスの名に恥じない強さと倒しにくさを誇る。まず，装備をすべて銀製のものに替えよう。ダルク・ファクトに効くのは，銀製の武器だけだ。

ダルク・ファクトは画面を高速で斜めに移動し，アドルが攻撃を与えるたびに床に穴を空けてゆく。この穴にはまったら，一巻の終わりだ。そして絶えず爆炎がアドルを打ちつける。長期戦に持ち込むことも不可能だ。

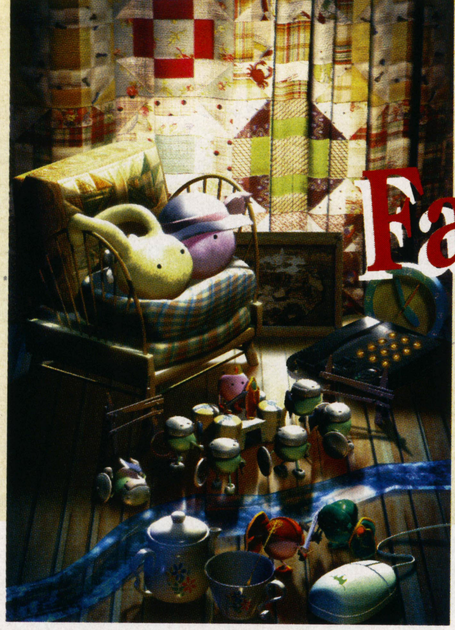
この難敵に通用する絶対的な攻略法は，ない。高速で移動するダルク・ファクトの位置を予測し，フィールドの端っこで連続攻撃を与えると，戦闘はいくぶん優位になる。しかしこの方法でも，戦闘の終盤あたりになると，アドルの残りヒット・ポイントが少なくなるので，ダルク・ファクトを待ち受ける余裕もなくなるだろうし，フィールドのど真ん中に空いた穴が，アドルの移動を妨げるだろう。戦闘の終盤付近が一番苦しくなる。あとはもう，運を天に任せて突撃あるのみ！

まとめ

イースの絶妙なゲーム・バランスは，中盤（廃坑）で早々に主人公のレベルが最大に上がる点にあると言っても過言ではない。ダームの塔でボスキャラ戦がむずかしく感じられるのは，主人公のレベルアップではなく，巧みなキー操作をプレイヤーに要求するからであろう。これこそまさに，イースのゲーム性が優れている証であり，いまもなおプレイヤーを惹きつけてやまない魅力のひとつなのである。

そして，物語はイースⅡへと引き継がれる。「優しさから感動へ」。これが，イースⅡのキャッチフレーズだった。Windows上でイースⅡをプレイする日を，首を長くして待つことにしよう。

※このゲームに関する問い合わせ先：日本ファルコム（株）（☎042-527-6501）



Falcom Windows News +α
Autumn Selection!

いよいよ「秋の夜長」も本格的になってきた。ゲームで夜ふかしをするキミにとっては絶好の季節だろう。今回は『モナモナ』の実践編のほかに，秋から冬にかけて登場する予定のファルコム作品も紹介するぞ。（文／千歳秋吉）

モナークモナーク

■日本ファルコム ■Windows95/98 ■SLG
■8,800円(プレミアム版)/7,800円(通常版) ■10月30日発売予定

何はともあれ，とりあえずやってみるの。

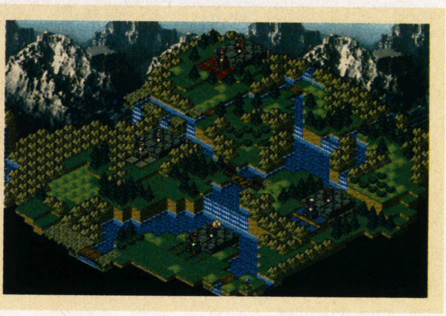
先月号で，『モナモナ』のルールはほぼ説明した。基本は「陣取りゲーム」だからSLG初心者でも安心なハズ。

ということで，今回は実践編だ。実際にゲームはどう進み，何をすればいいのか。これを見ればすぐわかる！

今回のターゲット
エルート諸島の戦い
(Stage 2)

選択国 アルウィン（緑）

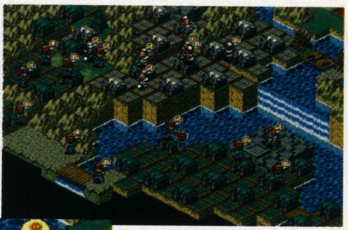
現在の級 20級



とりあえず ながめているの

ゲームがスタートすると，兵隊はとりあえず近隣に家を建てまくる。しばらくすると，その家から兵隊がゾロゾロと出現してきて，さらに家を建てたり，付近の開拓をはじめたりする。

この時点でプレイヤーがやるべきことは，あまりない。初心者なら見物を決めこんでいるのが吉かもね（上級者は別）。



▶序盤はどんどん家を建て，領土の拡張につとめよう

◀取ると兵隊の人数が1,000人増えるアイテム。後半の面ではこれが重要になってくるぞ

今回は楽勝だったの

悩んだすえに「青をある程度弱らせてから，赤に攻めこむ橋を作る」という作戦をとった。それと同時に「兵隊を集結させ，大軍団を編成する」作業も行なう。はてさて，吉と出るか凶と出るか……。

その結果は下の写真のとおり。奇襲は功を奏し，最後に残った赤軍を城ごと滅ぼしての大勝利であった。ばんざーい。

城攻め！

そして

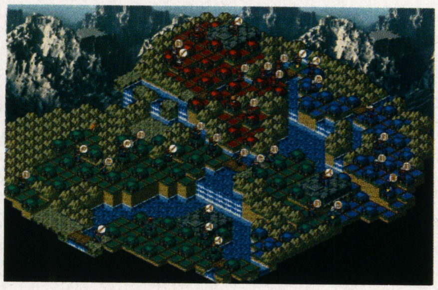
◀級がひとつ上がり，19級へ。10段はいずこ……

戦争がはじまったの

そしてついに隣国ローグロウ（白）とのファースト・コンタクト……の前に，目の前に現れたのは怪獣であった。倒しても倒しても出てくるコイツに対しては，巣穴の封印が有効。エイッ！

さて，このころの白軍は隣国のバトランド（青）の影響も受けており，放っておいてもラクに勝てる相手。となると敵は青か赤（フューディ）だ。

ここで橋をかけ，両方の国に速攻をしかけるか。ひとつずつ順番にやっつけていくか。攻略スピードも成績にかかわるため，じつに思案のしどころである。



▶お互いの戦線がハッキリしてくる中盤。ここをどう攻めるか

怪獣退治

◀怪獣は放っておくと面倒なことになる。早めに巣穴を封印すべし

橋を作る

▶効率よく攻めこむのに欠かせない橋。いつどこに作るかがポイントだ

© 日本ファルコム

広がる!広がる! ファルコムワールド

それにしても，今秋から冬にかけて発売されるファルコム作品の猛ラッシュはとどまるところを知らないばかりか，他メーカーから発表される家庭用ゲーム機のタイトルも手伝い，ますます加速する一方である。先月号では『メモリアルゲームシリーズ』として発売される『ザナドゥ』(Win版)を紹介したが，今回もホラ，こんなタイトルが……。ファルコム台風，いまだ勢力拡大中!

ブランディッシュ4 眠れる神の塔

Brandish 4 眠れる神の塔

■日本ファルコム ■Windows95/98
■アクションRPG ■価格未定 ■秋頃発売予定

ついに画面写真登場! その神秘的な雰囲気に息をのむ

あの迷宮探索アクションRPG『ブランディッシュ』の新作が，ついにWin版としてお目見えする。今回はビジュアル画面2点のみの紹介。ちなみに右のイラストは前作『VT』に登場した「クレール」だ。続報に期待せよ!

炎の剣? 不死鳥?

▶謎が神秘を呼ぶ，といった雰囲気のビジュアル。実際のプレイ画面も早く見たい!

ファルコム クラシックスII

ファルコム クラシックスII Falcom Classics II

■日本ビクター ■セガサターン ■RPG/AVG
■6,500円(限定版)/5,800円(通常版) ■10月29日発売予定

今回は2本の伝説を収録
イースII
太陽の神殿

イースII 優しさから感動へ。『イース』第二幕，開演

「優しさ」をテーマに，ストーリーを見せることにこだわった『イース』は，2作でひとつの物語が完結する。その後編にあたるのが，この『イースII』だ。

物語は，主人公アドルが天空に浮かぶ国「イース」にて目覚めるところからはじまる。謎が解明され，新たな感動を呼ぶストーリーを，ぜひキミ自身の目で!

◀本作のヒロイン，リリア。ちょっと童顔になったと思うのは筆者だけ?

▶『イースII』の特徴のひとつが，この「魔法」。戦闘はこれでOK

◀かつて高度な文明を築いたという都市の跡。スミズミまで探索しよう

▶遺跡内は「ひとつまちがえるとハマる」仕掛けに満ちている。慎重に

幾世紀もの彼方に存在した古代文明マヤ。その民は「太陽の鍵」なる道具をもちいて神と交信できたという……。

本作はこんな伝説を追い，古代遺跡に挑むAVG。遺跡内はマヤ文明の遺産とも言える「仕掛け」に満ち，二度と陽光の大地を拝めなくなる危険もある。胸いっぱいの冒険心をもって挑むべし!

マヤ文明の遺産に挑戦。キミは生きて帰れるか 太陽の神殿

ロードモナーク 新・ガイア王国記

■東芝EMI ■プレイステーション
■SLG ■5,800円
■12月10日発売予定

『モナーク』シリーズに仲間が登場!

PS版最大の特徴は，ドラマ的要素が重視されていること。アニメやビジュアル，そして新たなシナリオに注目したい。ファルコム・スタッフによるマップを含む，全100面が収録されているぞ。

◀王様同士の勢力争いが織りなすドラマが見ものだ

『ファルコムクラシックスII』: © 1998 Victor COMPANY of Japan, Ltd. © 1998 Nihon Falcom Co. ※これらのゲームに関する問い合わせ先:
日本ファルコム㈱(☎042-527-6501)/日本ビクター㈱(ホームページ:http:www.jvc-victor.co.jp/game/amuse.html)/東芝EMI㈱ (☎03-5512-8660)

●1000円以内で楽しめるミラクルワールド●

素晴らしき安ゲーの世界

おもしろければ安いに越したことはない！1回のゴハン代でOKなソフトをご紹介

「新しいゲームはやってみたいけど，おこづかいに余裕がないよ～」とか，「空き時間にちょっとプレイしたいだけなのに高いモノを買う気には……」などと日ごろお嘆きのアナタ。この世知辛い世の中にも，格安ゲームは数多く存在するのだ。安さの定義もいろいろあるが，今回は「1000円札1枚で買えるゲーム」をテーマにしぼってみた。（文／大野優子）

インナーブレインのお手軽ゲームシリーズ「ロムKING500」

ブラックでアダルトな二択問題 テリー伊藤の極楽丁半ゲーム

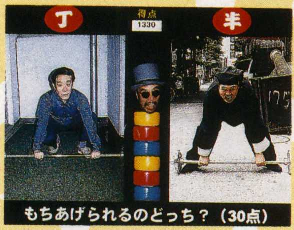
■ハイブリッド（Win3.1/95&Mac）
■クイズ

500円

「ロムKING500」とは，過去に同社より発売されたソフトの廉価版シリーズ。この『極楽丁半』は，そのひとつだ。

さてこのゲーム，厳密には“クイズ”ではない。マトモな“正解”というものがないのだ。ナゼってコレは「丁半ゲーム」，つまり答えを当てるのは，ほぼバクチなのである。しかも，出題者がテリー伊藤だけあって，かなり濃～い，オトナ（オヤジ？）向きの内容だということを心してほしい。出題例を挙げると，どちらが長いあいだ声を出していられるかとか，どっちのイラストが爆発するかとか……。どれもヒントなんかないし，両方正解ってコトもありうる。そう，コレは問題のバカさ加減を楽しみ，ボーナス・ステージの荒唐無稽さを笑える人に贈るナンセンス・ゲームなのだ。

▲合計2000点以上取って，ついにきましたボーナスステージ！　だが…



◀どっちが持ち上げられる？って言われても……。画像はほとんどが実写。美少女イラストもアリ

RPGもあるぞ！

英雄降臨 ～THE SEVEN HEROES&CINDERELLA

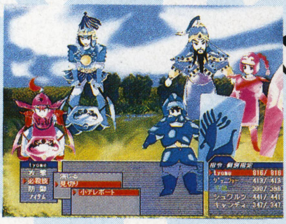
■アルファ・オメガソフト
■Win95/98　■RPG
■発売中

1000円

プレイヤーはある国の統治者となり，最終的に世界の国々をまとめるのが目的のゲームである。特徴的なのは，日本は信長，ギリシアはアレクサンダーというように，各国の統治者がみな，誰でも知っている歴史上の英雄たちという点。主人公（プレイヤー）のみが，ゲーム冒頭の質問により決定された“性格”に一番近い英雄の霊に助けられ（命令され？），物語を進める形になるというわけだ。

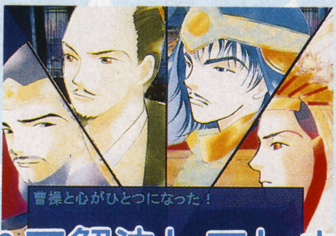
国々や人物たち（霊にも！）にはパラメータが用意され，主人公の行動により変動する点は一見SLG風だが，勝敗はRPG風のパーティー戦闘や一対一のアクションで決まる，といった具合に，ゲーム・システムは多重構造。また，少女マンガ家・佐々木潤子の描くキャラクターはオヤジでもかわいらしくて，全体的にどこかほのぼのとした雰囲気なのだ。

リパッケージされてお得になったこのゲーム，プレイする価値はアリ！



▲ほのぼのとした戦闘画面。主人公の必殺技は，ほぼ無敵

▼一堂に会した英雄の面々。やっぱり平和的解決が一番



これで解決してしまう！

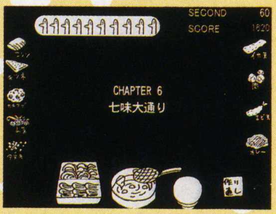
反射とマウスがモノをいう

かけそば'（ダッシュ）

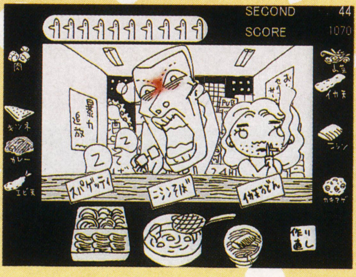
■ハイブリッド（Win3.1/95&Mac）
■アクション

500円

マンガ家・しりあがり寿がキャラクター・デザインを手がけた，立ち喰いそば注文ゲーム『かけそば一代記』の廉価版。そば屋の主人になって，めんと具を組み合わせ，客の注文どおりのメニューを制限時間内に作っていく。……と，ルールはすこぶるカンタンだけど，実際やると結構大変。なにせ客はつぎつぎと押し寄せてくる。そしてチョットでもこちらがモタモタするとすぐに怒り出し，しまいには帰ってしまうのだ。ステージが進むと具の種類も増えてくるので，反射神経とマウスさばきのほかに慣れも重要になってくる。客の反応も凝っていて，シンプルながらハマれる1本だ。



▲ほかにも南蛮町や月見公園など，そば・うどんに関連したステージ名ばかり



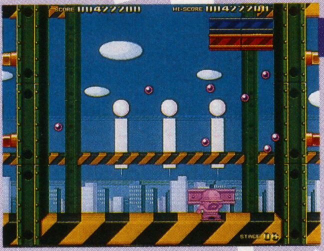
◀途中で注文を変えたり，ないものを頼む困ったちゃんも

バリエーション豊富なミニゲームたち
GAME LANDシリーズ

■エム・エス・ディ・ジャパン
■Win95/98

オール980円

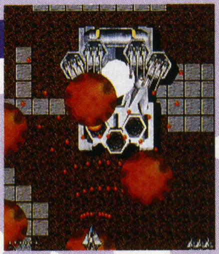
エム・エス・ディ・ジャパンが贈るこのシリーズでは，五目ならべ，麻雀といった定番ソフトから，シューティング，パズル，アクションまで，さまざまなジャンルのゲームがすべて980円で楽しめる。軽いタッチのものが多いけど，それぞれゲームとしての要素はちゃんと満たしていて，十分遊べる。ここでは，いままでに発売された同シリーズのソフトから，3タイトルを紹介しよう。



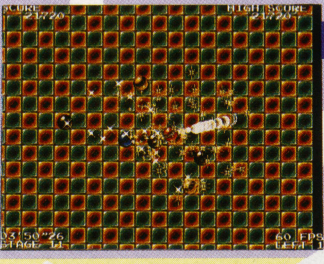
ドカちゃんのブロック崩し ■アクション ■発売中

ドカちゃんを操作して玉を跳ね返し，それを上から迫ってくるブロックに当てて消していく。鉄材をかついでいるせいか，ふだんはトロいドカちゃんだけど，消したブロックからランダムに落ちてくるメロンやバナナを入手するとパワーアップ！ 移動速度が倍になったり，一度にふたつの玉が打てるようになったりする。高価な果物ほど強力。

IWATSUKI ■シューティング ■発売中



ごくオーソドックスで，どこか懐かしい香り漂うシューティング・ゲーム。敵機を撃ち落としてボムやパワーアップ・アイテムを入手し，自機を強化しながらステージを進めていく。パワーアップ・アイテムを使うと，広範囲を攻撃できる赤い弾か，正面に集中攻撃できる青白い弾（ボス戦向き？）のどちらかに自分の武器を強化できる。各面の最後には，ボスだってちゃーんとお待ちかね。



Oh！HAJIKI ■アクション ■発売中

マウスで自分の赤い玉を操作して青や黒，金色の敵玉に体当たりさせ，敵玉すべてをステージの外に弾き飛ばすと無事にステージ・クリア。敵玉を弾き飛ばすごとに点数が加算され，連続して成功するとボーナスがもらえる。ダッシュも使えるが，回数制限あり。面クリアに時間をかけていると，ステージが周りからくずれていくので注意。

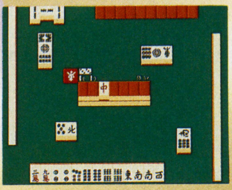
安さの殿堂
SHOCK PRICE500シリーズ

安くておもしろい，と言えばやっぱりこのシリーズ。その名のとおり，全部500円で遊べてしまう。'97年の3月から今まで20タイトルが発売されていて，トータルで約80万本近くの売り上げを記録しているのだ。詳細は下表を参照してほしい。

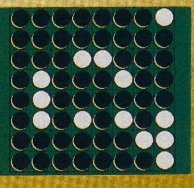
発売日	タイトル	ジャンル
'97/3/21	麻雀	麻雀
	花札	花札
	ヨット	テーブルゲーム
	リバーシ	テーブルゲーム
	ゴーフィッシュ	カードゲーム
	スパイダー	カードゲーム
	スロットマシーン	スロット
	ブラックジャック	カードゲーム
9/21	ドレミおとし	アクションパズル
	シューティングマシーン	シューティング
	ドキドキマウス	アクション
	五目ならべ	五目ならべ
'98/3/21	チュウチュウたたき	アクション
	はさみ将棋	詰め将棋
	Hit the Block	アクション
	スペース・ホッケー	アクション
8/21	麻雀II	麻雀
	将棋	将棋
	パチンコ	パチンコ
	脱出！	アクション

■SME・インターメディア
■ハイブリッド
（Win95&Mac）

オール500円



◀同シリーズ中のベストセラー『麻雀』。16万本の売り上げを記録し，ランキングでも上位を占める



▶おなじみの白黒コマひっくり返しゲーム『リバーシ』。テーブルゲームや定番ものなどは安定した人気を誇る

今年7月以降発売&現在発売予定の 格安ゲーム一覧

現在編集部で確認しているタイトルをまとめたので参考に。

発売日	タイトル	発売元	価格	ジャンル	メディア	備考
1998 7/6	ディスクステーション19号〈夏号〉	コンパイル	980円	ディスクマガジン	CD-ROM	
1998 8/21	英雄降臨～THE SEVEN HEROES&CINDERELLA	アルファ・オメガソフト	1,000円	RPG	CD-ROM ×2	再販・パッケージ変更
1998 9/4	GAME LAND THE 五目並べ～超強力!!本格五目並べゲーム	エム・エス・ディ・ジャパン	980円	五目ならべ	CD-ROM	
1998 9/4	GAME LAND IWATSUKI～豪快！迫力！シューティング	エム・エス・ディ・ジャパン	980円	シューティング	CD-ROM	
1998 9/4	GAME LAND Oh！HAJIKI～敵を叩き落して生き残れ！現代版おはじき！	エム・エス・ディ・ジャパン	980円	アクション	CD-ROM	
1998 9/4	GAME LAND ほっけ3D～本格的3Dエアホッケー	エム・エス・ディ・ジャパン	980円	アクション	CD-ROM	
1998 9/4	GAME LAND ドカちゃんのブロック崩し～日給月給，工事現場でブロック崩し	エム・エス・ディ・ジャパン	980円	アクション	CD-ROM	
1998 9/4	GAME LAND 麻雀パイれーつMJ～ゲーセン気分で対戦麻雀	エム・エス・ディ・ジャパン	980円	麻雀	CD-ROM	
1998 9/6	ディスクステーション20号〈秋号〉	コンパイル	980円	ディスクマガジン	CD-ROM	
1998 10/2	GAME LAND 長久～お手軽!!麻雀牌パズルゲーム	エム・エス・ディ・ジャパン	980円	パズル	CD-ROM	
1998 10/2	パズルハンター～新感覚!!打ち上げ型パズルゲーム	エム・エス・ディ・ジャパン	980円	パズル	CD-ROM	
1998 10/2	GAME LAND 地底戦記～地下にひそむ敵を倒せ！	エム・エス・ディ・ジャパン	980円	アクション	CD-ROM	
1998 12/18	東京ポカバトル	インナーブレイン	500円	アクション	CD-ROM	

◀12月18日発売予定の『東京ポカバトル』。コギャル、おかま騎士などのキャラが、ポカポカとたたき合う

ズラリと並んだ安ゲーの数々。気軽にはじめられるものばかりです。

★追加情報：エム・エス・ディ・ジャパンより，『GALASTAR'98～インベーダーを撃ち落とせ』『こいこい大作戦MJ～本格的対戦花札！』『SHARKY～めざせ10連鎖！落ちものパズルの決定版！』が11月6日，それぞれ980円で発売決定！

Basic Magazine パソコン・ソフト Selection

新作情報から
編集部オススメの
良作まで

銀河鉄道999エターナル・ファンタジー運転シミュレーション

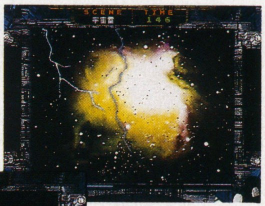
■インナーブレイン
■Windows95／98&Machintosh
■トレインSLG ■6,800円 ■発売中

パソコンから銀河の旅へ

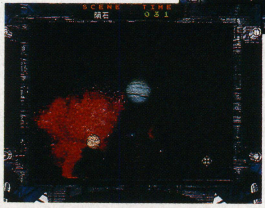
最近新作映画が公開され，コミック誌での連載も再開された「銀河鉄道999」。その往年の名作が，なんとトレイン・シミュレータとなってお目見えする。

ただし「銀河鉄道」の運行をシミュレートする本作は，そこらのゲームとはワケがちがう。制限時間以内ならどれだけ早く駅に到着しようと自由なかわりに，道中では隕石の襲来やら海賊の出現，エンジン・トラブルなどの障害が続発し，モタモタしているとすぐに手持ちのエネルギーが尽きて遭難するハメになる。原作の999の運行のアバウトさと危険さ，緊張感を忠実（？）に再現しているわけだ。

原作のファンだけではなく，すべての人々に美しい銀河宇宙の旅を楽しんでほしい。（文／煌竜）



▶発生するさまざまな障害を，運転速度の調整で切り抜けていこう



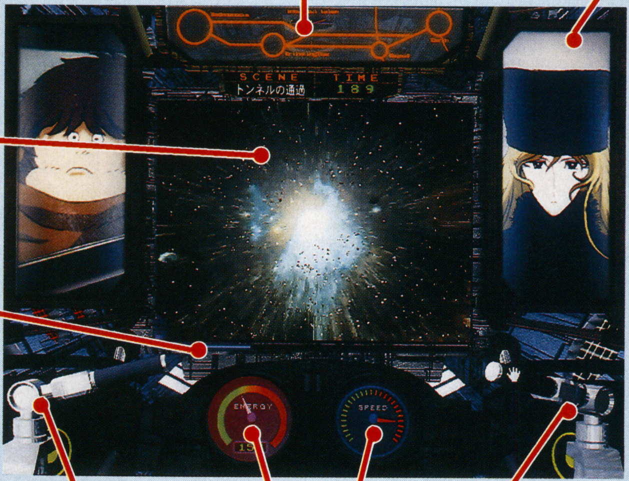
◀隕石群や機雷地帯では，すばやく脱出しないとエネルギーが急速に減っていく

初公開!!これが999の運転席だ

ブラックホール!

これが運行マップ。映画のストーリーにしたがい，地球から冥王星と〝輝く蛍の輪の星〟を経て惑星テクノロジアへと進んでいく。途中には86の分岐点があり，その選択によって，約330のルートをとることが可能だ。

左右のサブ・ウィンドウには，おなじみのキャラ（＋映画『エターナル・ファンタジー』の新キャラ）が出演する。音声でいろいろなアドバイスをしてくれるぞ。



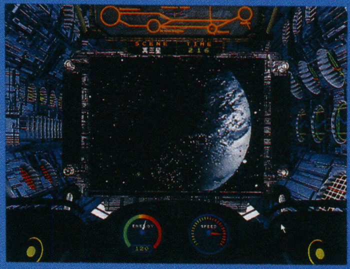
何かアクシデントが起きると，メイン・スクリーン上での進路選択モードに移行する。画面をスクロールさせて，安全と思ったポイントをクリックしよう。

列車の進行度合いを示すこのオビが右に達したらチェックポイント通過。先に制限時間が切れるとゲーム・オーバーだ。

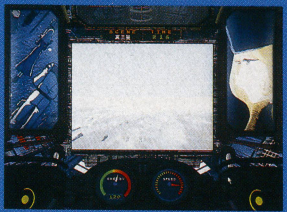
左から順にブレーキ・レバー，エネルギー・メーター，スピード・メーター，出力レバー。ふだんは出力レバーだけでコントロールできるが，厳密さが要求される補給ポイントへの停車や，急な減速が必要なときにはブレーキも活躍する。なお，エネルギーの残量にはつねに気を配ろう。スピードの出しすぎに注意！

チェックポイント

冥王星……



▲身体を機械化した人が，もとの生身の身体を捨てていく星，冥王星。この凍りついた星が最初の停車駅だ



▶氷中に眠る過去にメーテルは何を思う…？

※このゲームに関する問い合わせ先：インナーブレイン㈱(☎03-5269-1408)

あにまる～む－小さな小さな大騒動－

■コスモスコンピューター
■Windows95／98　■SLG　■6,800円
■10月29日発売予定

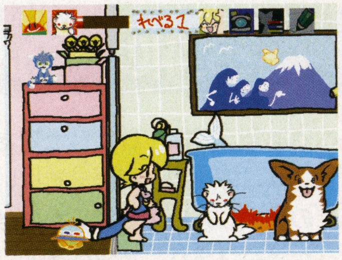
みんなで仲良く記念写真を撮ろう

最近は犬，猫，鳥だけでなく，さまざまな動物がペットとして定着している。この『あにまる～む』に登場するのは，10歳児のコマちゃんと，フェレットやミミナガハリネズミといった，見ているだけで気分がなごんでしまう哺乳類の動物たち。プレイヤーは天界から様子を見にきたコマちゃんのママ「コマママ」の手となり，ひとりでがんばっているコマちゃんを影でサポートしていく。

ゲームの目的はふたつ。コマちゃんを成長させる＝レベルを上げることと，動物たちとのなかよし度を上昇させて，みんなで記念写真を撮ることだ。

なかよし度は，動物の相手をしていれば上昇する。ただし動物別に空腹度，満足度が設定されているので，特定の動物だけをかわいがってもダメ。また，コマママばかりが動物の世話をしているとコマちゃんのレベルが上がらない。レベルが低いと，動物が寝ているのにコマちゃんがチョッカイを出したりして動物たちの機嫌が悪くなってしまう。無邪気なコマちゃんを観察……もとい見守ってあげることも，重要なポイントなのだ。

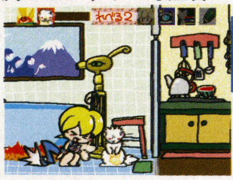
ミノ傘，ファミコン(らしきもの)，本棚で本と本のあいだにはさまっている力ブト虫など，画面に描かれた謎だらけのオブジェも楽しいぞ。　(文／片平鍾瀛)



◀箱のなかのなかのヒヨコ、壁の絵画。ヘンな世界

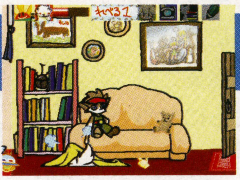
▲記念写真が撮れれば，めでたくステージ・クリア。だが，なかよし度が低いとご覧のとおり

▼てー君が不機嫌なので相手をするコマちゃん。胸のポケットにも注目



▲マウスポイントをてー君に合わせてクリック！ほらほら，喜んでいるよ

▼さらにてー君の好きなタオルを近くに持っていくと，バサバサバサ……



▲よし，撮影に成功！　ステージをクリアすると動物が1匹増えて，ますます忙しくなるのだ

がんばれ!コマちゃん!

ツインズストーリーきみにつたえたくて…

■富士通　■Windows95／98
■SLG　■9,800円
■発売中

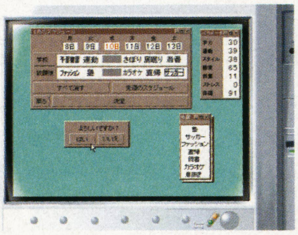
本当の妹像に一歩近づいた

妹がほしい。そう思ったことのある人は多いはず。だが実際に妹がいる人にとっては，うるさくやっかいな存在だったりするのかもしれないが……。

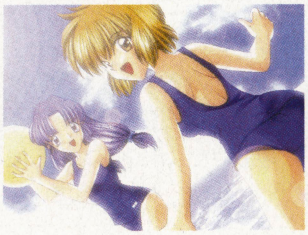
この『ツインズストーリー』は，そんな「妹」というものを，きっちりと描写している。ゲームの目的は，双子の妹と同じ高校に通う主人公が，1年間に出会う女の子10人と，数々のイベントを経て仲良くなること(ほとんどのキャラにエンディングが2種類用意されているのがうれしい)。カンジンの妹は，主人公をサポートしながらも，ほかの子のイベントにしゃしゃり出てくる。ここで，もしかして……と思った読者もいるだろうが，本作がリアルな妹像を追求している以上，恋愛対象にはならないぞ。

ちなみに，妹の声優は野上ゆかな。演技と感じさせない演技がよく，とくに自宅での投げやりな態度や，アクセサリーCD-ROM内のおまけ音声などは，聴く価値アリだ。　(文／片平鍾瀛)

▲妹の成美は兄の恋路の監視人。校舎の男子部と女子部は線路で隔てられているので，女の子の情報は妹から聞きこむしかない



▶主人公の行動を月曜～土曜まで決定する。ストレスはこまめに下げよう



◀夏，海，とくれば水着！でも，なぜ高校生が海でスクール水着なのか謎だ

◀▼菖蒲川(あやめがわ)先輩は自主トレ中に倒れる。このあと，信じられない展開に……

負けるなセンパイ!!

※これらのゲームに関する問い合わせ先：㈱コスモスコンピューター(☎048-258-4041)／富士通㈱(☎03-5462-9853／ツインズストーリーホームページ URL http://www.parex.co.jp/twins/)

俺コレ the Duel 闘

決闘者：ベニー松山

第4回 がんばれベニー！ 友（誰？）に捧げた大勝利

ベニ松である。うむ，ひさびさであるな。じつはこの連載，終わってはいなかったのだよ。んん？　寂しがらせてしまったかね？忘れてた？はうぅ。

で，今回は予告どおり（っていつのだ？）PC版『マジック：ザ・ギャザリング』の通信対戦版をツールに決闘をお送りしよう。それも先ごろ発売されたばかりの日本語版でだ。さらに対戦者はこのおかた！　リニューアル以来初のカラーページに，俺もヒートしちまうぜ？ ⁉（少年マガジン風）

第4回対戦者

田中としひさサン

PROFILE

日本で5本の指に入るトレーディングカードゲーム・マンガ家。それって『遊戯王』とかも入るので？と尋ねたら「やっぱ十指にしときましょう」と弱気な発言が（笑）。とにかく第4版のころからギャザやってる人なら，このかたのマジックマンガを見たことないってコタぁないでしょう。代表作は業界裏話満載日記風マンガ『おこんないでね』（アスキー出版局刊）。アスペクトに問い合わせれば入手できるハズ。

今回のレギュレーション

- 『マジック：ザ・ギャザリング』通信対戦版に『スペルズ・オブ・アンシェンツ』を加えて使用
- タイプ1.5（禁止・制限カードなし）で構築
- アンティカードもなし

以上のルールで，LAN接続による対戦を行なう。当日，台風が迫りつつあるなか，田中サンにはわざわざお越しいただいた。すまねえっス。

今回，俺の準備は万端である。

なにしろ，対戦ツールは俺の得意なPC版M：tGである。昨年，今年と連続して編集部対抗戦を優勝した経歴は，俺のギャザ歴で唯一輝かしいものなのだ（編注：どちらもインチキくさい勝利でした）。

加えて，今回はCPU相手の50本勝ち抜き戦にもチャレンジした。ふだんはやらない練習をしただけ俺有利，だと思うんですがちがいますかぁ？　ちがうですか。

で，いよいよデュエル開始。

後攻の俺の手札には土地が4枚，クリーチャーがいないのが不安な配牌である。

ところが田中サンは不運にも土地事故を起こしていた。平地を2枚張った時点で土地が手札からなくなり，使えるカードもなくアーナム・ジン（4／5の超優良緑クリーチャー）を捨ててきたのだ！

これはチャンスか!?　しかし相手が事故って押し切ってしまっては記事的におもしろくないなァ……などとゴーマンかましていたところ，田中サンはさらにハルマゲドン（敵味方すべての土地を破壊する強力ソーサリー）をディスカード。ここで俺は相手の戦略を理解する。

アーナム・ジンやセラの天使（これも優秀な白の4／4）を召喚し，土地を一掃して優位を確保する――アーニィゲドンまたはセラマゲドンと呼ばれるタイプのデッキである。田中サンのデッキとして意外ではないが，ハルマゲドンを捨ててきたことで俺にズシリとプレッシャーが。

「手のうちにもう1枚，あるのか？」

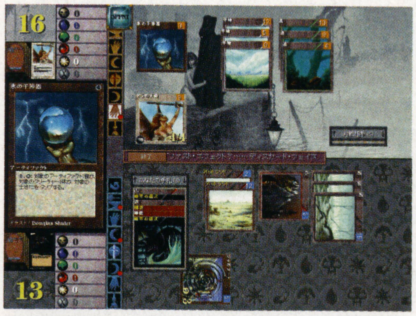
萎縮（いしゅく）した俺は土地の展開をひかえ，ハルマゲドン後を想定して手札に貯めこみはじめる。そのあいだに田中サンの土地展開が追いついてきた。やばいやばい。

そしてついに敵陣にセラの天使が舞い上がった。自陣にはクリーチャーなし。しかし手のうちには稲妻，火の玉，恐怖。

そこで俺は不遜（ふそん）にも田中サンを引っかけてやろうなどと考えた。ハルマゲドンを撃った瞬間に恐怖でセラ天を殺せば，向こうは大変な計算ちがいになるとたくらんだのである。こちらは土地を貯めこんでいるから復活もたやすい。むしろ邪魔なのは場にいるラノワールのエルフ（緑1マナを出す1／1）だと，稲妻を撃ちこんだ。ところが，これにレスポンスして巨大化を使われたためエルフは4／4。ムキになった俺は火の玉で追い打ちをかけてとどめを刺すも，この行為は明らかに不自然であった。火の玉があるなら，ふつうは最初からセラ天に撃ちこむハズだ。

意図を看破されたか，と肩をすくめつつ，誘いの意味でその後セラの攻撃をわざと受ける。しかし田中サンはハルマゲドンを使ってこない。また攻撃される。ガマンする。しかし使ってこない。もしかして俺，策におぼれてるのか!?

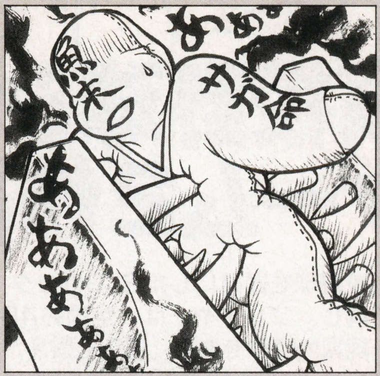
この時点でライフは俺17田中サン16。耐えられなくなって恐怖を撃つも即座に2匹目のセラ天が召喚される。さらに4ラ



▲自軍のジャガナートは氷の干渉器で完全に役立たず。2体目のセラの天使が俺のライフを奪ってゆく。恐怖引いてくれ～い！

▼地震は飛行を持たないクリーチャーと両プレイヤーにマナをつぎこんだだけのダメージを与える。この呪文を，田中サンよりライフが少ないくせに唱える無謀な俺

今月の生け贄



対戦直前，突如トラブルが発生した。LANでつないだもう1台のマシンが，デッキデータを認識しなくなったのだ。田中サンはすでにスタンバっている。アセる俺。すると魚末烈人が得意気に親指を立てた。「わかりました！　こっちのマシン，『スペルズ・オブ・アンシェンツ』が入ってないんですよ！」

同時に犯人も判明。俺のスパーリング相手を務めた魚末がインストールも担当していたからな。「また俺のせいですかぁ」←そのとおりだっていーの！

イフ削られたところで運良く恐怖をドロー。セラを落とし，つづけて召喚されていたエルフに1ダメージ受けて残り12ライフ。ここで敵陣にアーナムが登場。あと3ターンで終わるってコトですか？

手札の稲妻の3ダメージじゃアーナムは殺せないし，あとは地震と暗黒の儀式……かれこれ20ターンもやってるのになんでトリスケリオン(3点のロケットパンチが撃てるヤツ)が1枚もこないのだ？　なかばヤケ気味にマナがどれだけ出るか計算すると，なんと11マナ。地震を撃てば，クリーチャーとプレイヤーは10点のダメージを受けて場は一掃されるなぁ。俺はライフ2点になるけど……待てよ。もしあと1枚稲妻かトリスケを引きこめば田中サンの6ライフは削りきれるじゃん！

大揺れのあと，田中サンの笑い混じりの悲鳴があがる。白緑には直接ダメージを与える呪文が非常に少ない。この状態からの2点が遠いのだ。

結局2度目のドローで俺は稲妻を引き，きわどく勝利をものにした。で，田中サンの手にハルマゲドンはなかったとさ。

Interview

俺：なんかPC版，楽しいですね。俺は第4版からはじめたもんで，それ以前の絶版カードを使って対戦するってのが新鮮で。

田中（以下田）：僕はリバイズド（第3版）からなんですけど，タイプ1.5でも結構見たことないカードが使えますからね。

俺：ところで，最近M：tGの大会出てます？ ちなみに俺は引退しておりますが。

田：最近は参加してないですねー。第5版が発売されて，大好きなセラ天がスタンダード落ちしてしまったのが最大の要因かも。申しこみをする気力が……（笑）。

俺：田中サンのセラ好きは有名ですからね。あと，大会でよく言われるメタゲーム（どんなデッキが流行(はや)りかを予想して，それに強いタイプのデッキを用意してくる）ってヤな感じしません？　俺は見たコトもないようなデッキと闘いてえんだ，とか。

田：ネットとか，これだけ情報が豊かになっちゃうと，ステロじゃないデッキって勝ちを目指してないと思われがちなんですよ。そうなると出づらいんじゃないかなあ，と。

俺：「そんなデッキで出場するなんて失礼だ！」とか言われちゃったり？

田：うわ！　それイヤですねー（笑）。

俺：ちなみに，俺は田中サンのデッキには絶対セラ天入ってるって予測してたんですよ。使わないワケがねえ，って（笑）。

田：それがメタゲームだってば！　ズルイや～(笑)。恐怖3枚は多すぎ！

決闘者使用デッキ

田中軍：アーニィゲドンデッキ

セラの天使	4	森の知恵	2
極楽鳥	4	巨大化	3
アーナム・ジン	4	氷の干渉器	2
ラノワールのエルフ	4	平地	7
ハルマゲドン	4	森	7
神の怒り	2	ミシュラの工廠	4
解呪	3	サバンナ	4
剣を鋤に	4	真鍮の都	2

主力であるセラの天使，アーナム・ジンを召喚した直後にハルマゲドンを撃ち，土地をすべて破壊して状況を固定するというのがアーニィゲドンの基本戦略。極楽鳥やラノワールのエルフが入っているためマナの展開も速く，土地を失った直後もアドバンテージが取れるよう配慮されている。クリーチャー除去・無力化能力も万全。

ベニ松軍：スチームパンクデッキ

トリスケリオン	4	玄武岩のモノリス	1
ジャガナート	4	魔力の櫃	2
惑乱の死霊	4	ネビニラルの円盤	4
動く死体	4	沼	8
暗黒の儀式	4	山	4
恐怖	3	バッドランド	4
火の玉	1	ミシュラの工廠	4
地震	1	ミシュラの作業場	4
稲妻	4		

いきなり3マナをたたき出すミシュラの作業場を軸に高性能アーティファクトを超高速で展開。自軍に少しでも不利になったらネビニラルの円盤を気軽に出してリセットをかけ，動く死体で状況回復。トリスケリオンやら稲妻やらで，ライフが半分を切ったら即死の可能性もアリ。

Benny's War Cry

それにしても，やっぱりM：tGは対人につきる。インターネット対戦ができるようになって，PC版は飛躍的におもしろくなってきた。絶版カードで気軽に遊べるっていう特色が生きてきたもんな。ちなみに近々，待望の完全日本語版対応のサーバーが立ち上がる予定だ(欄外参照)。これを機に，キミも電脳デュエリストとしてデビューするべし。

さて，次回はそのサーバー上での対戦を実現したいものであるな。やっぱISDNにしといたほうがいいのかしらん。**【通算戦績2勝2敗】**

※メディアクエストとAOLジャパン提携による日本語版対応サーバー『マジック：ザ・ギャザリング・オンライン（仮称）』が10月末に本格始動する模様。くわしくはメディアクエストのURL（http://www.mmq.co.jp）をチェックせよ！

目指せ！甲子園
高校野球シミュレーション・ゲーム2作品登場！

高校野球を題材にしたSLGが2タイトル発売された。ゲームの流れはどちらも同じ。プレイヤーは，全国約4000校のなかから1校を選び，監督となる。練習内容等をきめ，選手を鍛え，甲子園の頂点を目指すというもの。試合中は，サインを出し選手を動かすわけだ。当然，年度が変わると卒業していく生徒もいれば，入学してくる生徒もいる。短期間でいかに生徒を指導できるか！誰でも，愛校心というものは持っているはず！　さあ，母校を甲子園に！

秋の夜長にはもってこいの長く遊べるゲームなのだ。(文／八雲晶)

洗練されたインターフェース，ご自慢のID野球が冴えまくる!?

高校野球道

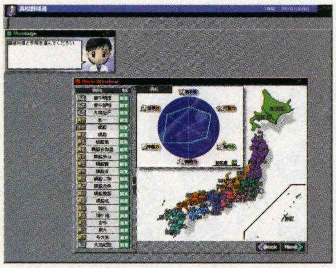
■日本クリエイト　■Windows95/98　■SLG　■10,800円(税別)　■Pentium以降，メモリ32MB以上，800×600ドット以上　■10月8日発売

プロ野球ゲームとして培ってきた，野球道のシステムもさることながら，高校野球道の醍醐味はなんといっても，わが母校を甲子園に向けて指導できること。さぁ，鬼監督となって，鍛えに鍛えまくるのだ！

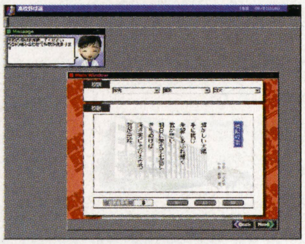
まずは監督を「作る」ところから

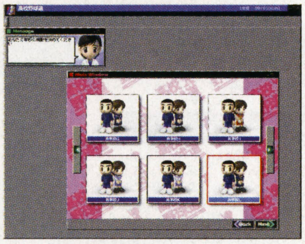
みなさんこんにちは。私，橋船高校野球部マネージャーの桂直子です。

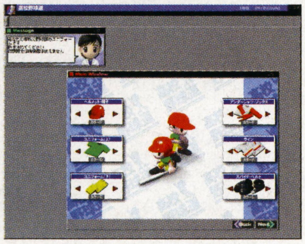
じつはウチの部には監督がいません。部員たちは甲子園目指してがんばりたいのに，ちょっと困ってます。そこで私，卒業生から野球に興味のありそうな人を引っ張ってくることにしたんです。さーて，私たちのために，がんばってもらわなきゃ!



まずは校章・校歌・ユニフォームを選んで，え?!制服まで選べるんですかぁ?本当に監督権限なんですか?コレ。



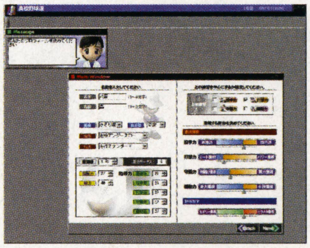




次に，監督能力。あんまり欲張らないようにお願いしますよッ。

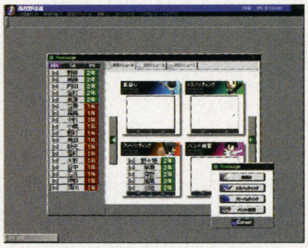
選手とのコミュニケーションが大切

ふっふっふ，俺が出来立てホヤホヤの監督，八雲晶だ。ビシバシ鍛えてやるから覚悟しておけ〜ッ。

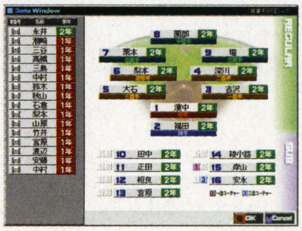


さて，監督業は甲子園が終わった9月からスタートする。まず，やらなければならないのは，練習メニューの設定だ。ちょっと面倒だが，全国制覇を目指すのなら，選手の能力を考えて綿密に立てるが当然だな。よしッ，まずは全員筋トレだッ！夕日に向かって走れ！

能力上昇はマネージャーが報告してくれるが，優秀な監督なら面談も重要視しなきゃいかん。些細なことでも，優勝の障害になりかねんからな。ついでだが，監督権限は絶大だ。

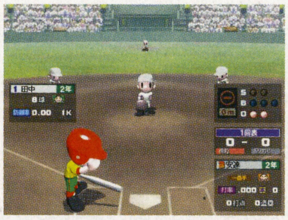


さて，試合も迫ったことだしポジショニングをするか。さすがの俺でも，こいつばかりは悩んでしまう。選手の能力はマメにチェックしておけよ，一覧表も並べ替え自由で見やすいしな。



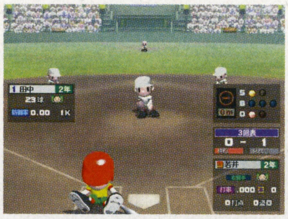
流れを把握して，的確な指示を

（実況中継）さわやかな晴天に恵まれ，春の選抜を目指す球児たちが，千葉の某球場で戦っております。ただ今の試合は，橋船高校と見検川高校の対戦です。
アナ:まずは打者田中，一礼してバッターボックスへ。礼儀正しいですね。
解説）高校野球ですから，当然でしょう。

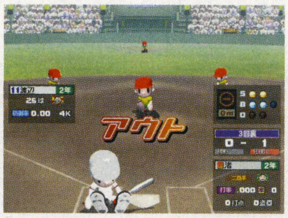


ア:おーっと，続くバッター梶野，見事な右中間へのヒットです。
解:見事に流しましたねェ。

ア:次のバッター岩井，なんとも情けない空振りで尻餅です。
解:足腰がなってませんねェ，気力は燃えていたようですが。

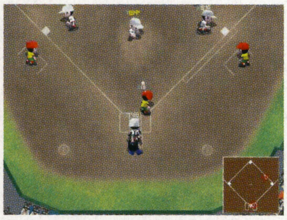


ア:今度はピッチャー渡辺，見検川高校の渚に対していいボール，尻餅をつかせました。
解:尻餅合戦ですね，いい勝負です。
ア:でも，勝敗には関係ありません。

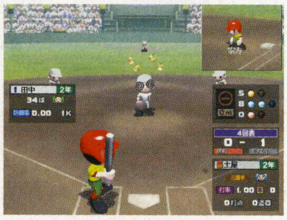


ア:決まったァーッ，渡辺，強烈なスライダーです。
解:こりゃ手も足もでませんなぁ。
ア:足で打てるのは「せがた三四郎」だけでしょう。

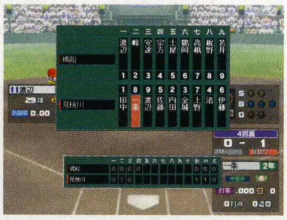
ア:橋船高校の峰，送りバント成功です。
解:見事な判断ですね，でも，八雲監督は何も指示していませんね。
ア:それだけ選手を信頼しているんでしょうね。
解:寝ているようですが。



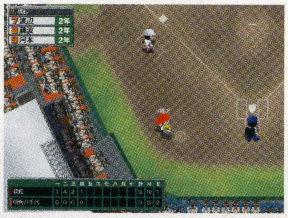
解:おや?見検川高校のピッチャー，田中は「ピヨ」ってますよ。
ア:田中ついにダウンかーッ?!
解:立て続けに大きく打たれましたからねェ。



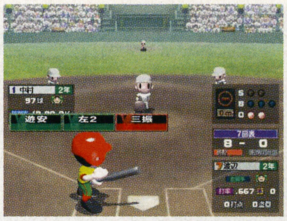
ア:おや，やはり選手交代のようです。
解:やはり，ここは代打でしょう。



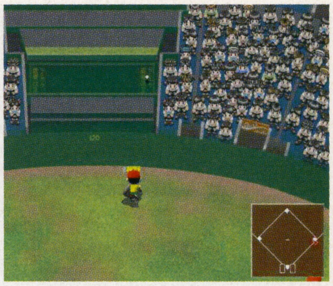
ア:しかし，代打のかいなく凡退です。えーっと，次の打者は…
解:画面にちゃんと出てますよ。



ア:失礼しました。さて，打者はピッチャーの渡辺ですが….
解:前打席の成績は，遊安・左2・三振の3打数2安打。画面に出てますよ。
ア:まだ何も言ってませんってばぁ（涙）。



ア:さて，試合も終盤。同点に追いつかれても橋船高校の八雲監督は動きません。
解:本当に，何にも指示飛ばしてませんねェ。
ア:おーっと，橋船高校の渡辺ついに打たれたァ，バックスクリーンに飛び込むサヨナラホームランだァ!!



解:試合展開を見ていただけが敗因ですね，マメに指示を飛ばさないとこうなります。
ア:そろそろ時間です，白熱した千葉の会場からお別れです，それではみなさん，ごきげんよう！さよーならー。

甲子園の春夏連覇を目指せ！監督人生50年，楽ありゃ苦もあるさ。

栄冠は君に3
(ARTDINK BEST CHOICE)

■アートディンク ■Windows95/98 ■SLG ■5,800円 ■486DX以降，メモリ16MB以上 ■発売中

それではここで，「栄冠は君に3」のご紹介を，引き続きマネージャの桂がお伝えしまーす。

このゲームは，1993年7月に発売された，アートディンクの高校野球SLG第3弾です。初代「栄冠は君に」のシリーズは，まだ高校野球を題材にしたゲームが珍しかった頃の作品で，4000校近い学校が競うシミュレーションはもちろん初，高校野球ファンの注目を集めました。

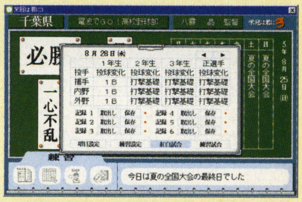
夏の大会だけを題材にした初代と2代目に対し，選手との面談でコミュニケーションを図れたり，春夏連覇を目指せるようになったり，それまで球場全体が1画面だったところを，スクロールさせることで拡張したりと新しい要素が一気に増えたのが3代目のこの作品です。

ゲームのスタートは新入生の入学式から。監督の能力と最初の生徒が，「子供は好きですか?」といった，ちょっとした問答で設定されるところもおもしろいですね。

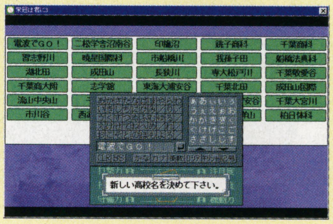
PC-9801のDOS版そのままをWindows対応にしたものですので，ちょっと操作や画面の古さは否めません。

練習のときは画面に変化がないので，ちょっと寂しいんですが，試合になると小っちゃな球児たちが，画面上で動き回って，とってもカワイイんです。3作分の歴史があるだけに，ツボは押させてあるってカンジですね。

それでは，このへんで。失礼しましたぁ。



▲練習の設定メニュー，ちょっとインターフェースは古め



▲学校名の変更は自由にできる。電波でGO!学園の誕生！

▲死闘，延長18回裏。「電波でGO!」学園はじつはこの後逆転サヨナラ負け

読者の要望に応える！　PCゲームこれが知りたい！

Win95／98版

パソコンのすごさがわかる！

Final Fantasy VII 超短期解説

第2回

Silpheed☆

前回は，FF7がどういうゲームなのか，どのくらいのマシンで遊べるのかという，ゲームを始めるまでを中心に解説していきました。今回は，実際のゲームの基本的な流れを解説していきます。

魔晄炉爆破ミッションで操作を覚えよう

クラウドたちが列車から降りる場面から始まる魔晄炉爆破ミッションは，移動，戦闘の基本的な操作や感覚を覚えさせるシナリオです（画面1）。はしごを上ったり，エレベータを操作したりと，いわゆる操作の「お約束」を見せるという意味合いが強いでしょう。

ボスのカウンター・アタック（尾が上がっているときに攻撃すると強力なレーザーを発射してくる）だけに気をつければ大丈夫でしょう。時間制限も余裕があるので，適度な緊張感も味わうことができます。

はしごを上り下りする（飛びつく）ときの自分との位置判定が意外ときびしいので，はしごの近くで少しずつ動きながらキーを連打するか，パッドのスイッチを連射にセットしておくと楽です。

爆破後は，それぞれ別行動でアジトへ戻ります（画面2）。画面に出入口やキャラクターがまぎれて見にくいときは，少し画面から目を離してみましょう。

ティファ（Tifa）との再会

アジトでは，クラウドの幼なじみであるティファ（Tifa）が待っています（画面3）。彼女もアバランチのメンバーで，バレットと共に行動しています。

星を守ると熱心なバレットたちと，そんなことは自分には関係ないと言い張るクラウド。ティファはクラウドに，アバランチに加わるように頼みます（画面4）。昔の約束を思い出したクラウドは，少し考えを変え，次のミッションにも参加します（画面5）。

"...A trap..."（ワナだ……）

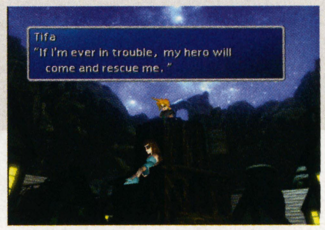
このアジトでは，基本的な操作や言葉の説明を親切に説明してくれる場所があります（画面6，画面7）。全部英語なのでかなりヘビーですが，初めてFF7をプレイする人はひととおり見ておいたほうがいいでしょう。ここでは，装備やアイテム，マテリアもある程度買い揃えることもできます。

第5魔晄炉は，最初の魔晄炉とよく似たマップになっています。列車の中でちょっとしたトラブルがありますが，何とか潜入に成功，爆弾をセットします（画面8）。ところが，うまくいったと思った瞬間，敵に囲まれてしまいます。神羅のワナだったわけです（画面9）。そして，

▲《画面1》列車を降りて魔晄炉へ乗り込む。オープニングのアニメからきれいにつながっているのに注目

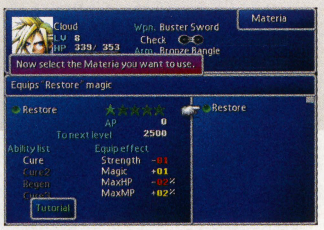
▲《画面2》花売り（Flower girl）からは花を買っておこう。このキャラクターは物語に深く関わることになる。ポリゴンでも細かい表情があるのに注目

▲《画面3》ティファがさっそうとアジトで出迎えてくれる。バーのマスターをする様はなかなか堂に入っている

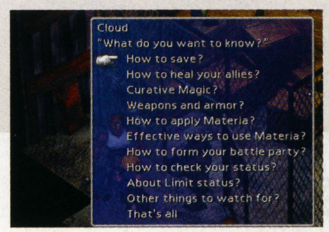


▲《画面4》ティファとクラウドの回想シーン。2人とも背が小さくて，しぐさもどことなく大げさであどけない（?）。メッセージが印象的

▲《画面5》次のターゲットは第5魔晄炉（Sector 5 Reactor）。ミッションに出る前に装備を整えておこう



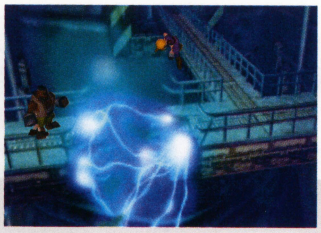
▲《画面6》マテリアの使いかたをバレットに聞かれてクラウドが説明する。クラウドが偉そうな口調（?）なのがおもしろい



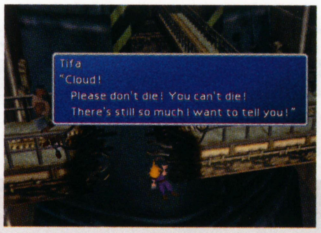
▲《画面7》ゲーム中の操作やルール・用語は，ここでひととおり聞いておこう。これまたクラウドが偉そうに説明する（笑）

▲《画面8》時折クラウドの頭に浮かぶ場面が意味深。いろいろな意味で驚かせてくれる……

▲《画面9》神羅の新兵器の実験台になる3人。しっかり回復しながら戦わないと辛いゾ



▲《画面10》ロボットの爆発で吹き飛ぶクラウド。青い光で画面も青白くなっている



▲《画面11》PS版と同じメッセージでも，英語だと直接的で，より素直にメッセージを読めると思うのは私だけ？

▲《画面12》身を乗り出すティファをバレットが止めるムービー。動きのある素早い映像切り替えが効果的

神羅の新兵器ロボットと戦うことになります。

魔法を駆使して何とかロボットを倒しますが，ロボットは大爆発を起こし（画面10），クラウドが吹っ飛ばされます。かろうじて橋のちぎれた部分につかまりますが，追い打ちをかけるような魔晄炉の爆発で，クラウドは真っ逆さまに落ちていきます（画面11，画面12）。

ボディーガード代はデート1回？

クラウドが落ちたのは教会の花畑の上。屋根と花畑がクッションになって助かったようです（屋根には大穴が開きましたが）。花売りのエアリス（Aeris）との再会もつかの間，そこに現れたタークス（Turks）のレノ（Reno）たちからのボディーガードを，クラウドはなし崩し的に引き受けることになります（画面13）。

屋根裏を伝って外に逃げるのですが，ここでFF7に多いミニゲーム的な要素が出てきます。梁の上の樽をうまく落とすと，エアリスを追いかける兵士に当てることができるのです（画面14，画面15）。うまく当てられなくても，エアリスが戦闘で負けることはまずないので，あまり神経質になる必要はありません。

教会を抜けて，2人はエアリスの家に向かいます（画面16）。ティファたちが気になるクラウドは，アジトのあるSector 7に行きたいと言いますが，エアリスが一緒に行くといってききません（画面17）。エアリスの母親にも頼まれ，朝方こっそり家を出て，通り道であるSector 6へ向かうと，出口にエアリスの姿が（画面18）……。これからしばらくは，クラウドとエアリスの2人で行動することになります。

最低限のレベルアップは必要！

エアリスの家のあるSector 5からSector 6へ向かう道で出る敵はそこそこ強く，しっかりレベルアップして装備を整えないとかなり厳しいです（画面19）。ガンガン進むのではなく，少しとどまって経験値を稼いだほうが楽になる場面がたくさんあります。かつてのRPGのような露骨さはありませんが，先をあせらずキャラクターを育てていきましょう。

また，建物の壁の張り紙などもチェックすると，いろいろおもしろいものが見られます。怪しいものがあったらチェックしてみるといいでしょう。

ここまで，急いでプレイすると約2時間です。ゲームの基本的な要素はほぼ出ていますので，あとはストーリーを追っていけば自然に先に進めると思います。来月はきびきびと進みますので，どうぞご期待ください。

▲《画面13》"How about if I go out with you once?"（デート1回でどうかしら？）……不思議な雰囲気のキャラクターだ

▲《画面14》樽を落として，下の兵士に当てよう。思わず"barrel"をバレットと読むのはお約束……すみません（弱気）

▲《画面15》兵士に樽がヒット！　外れると「何やってるの？」と冷たくエアリスに言われる（笑）

▲日本語簡易操作マニュアル付き英語版（9,600円）がシンアイ商会から発売中

▲《画面16》花の咲き乱れる一角にあるエアリスの家。スラム街とは対照的な美しさにみえる

▲《画面17》寝室で休んでいるときの回想シーン。クラウドの現状と回想のメッセージの意味合いを楽しめればベスト

▲《画面18》"You're up bright and early."（ずいぶん早起きね）……英語だと怖さ倍増（笑）

▲《画面19》この近くの敵はなかなか手強く，戦闘を重ねてレベルを上げておかないと進むのはむずかしい

これぞシミュレーション・ゲーム
日本が生んだ世界的ゲームの続編が登場！

『ザ・タワーII』

このおもしろさを知ってもらいたい

■オープンブック9003　■PowerMacintosh専用（Windows98/95版11月発売予定）　■SLG　■9,800円　■MacOS7.5以降/12MB以上のメモリと40MB以上のディスク空き容量が必要　■発売中

高い建物には欠かせないエレベータ。なかなか来ないエレベータに，「どういう基準で動いているの？」と不思議に思ったことはありませんか？この『ザ・タワーII』は，そんな疑問から生まれたゲームなのです。(文／八雲晶)

広がる空間，高層への挑戦ふたたび。

Macintoshで生まれた，世界のゲーム

『タワー』とは，「巨大建造物シミュレーション」とうたわれている名のとおり，建物を建てながら，建物の経営を行なっていくゲームです。つぎつぎと増築しながらさまざまなアイテムを配置し，住民が快適に暮らせる建物を目指します。

『タワー』が生まれたのは1994年7月。Macintosh用の『Tower ver1.0』として登場しました。Ver1.2は海外でも発売され，1995年の全米ベスト・シミュレーション・オブ・ザ・イヤーをはじめ，数々の賞を受けました。移植は，あのシムシティのマキシス社からでした。韓国版・台湾版のほか，セガサターンなどの家庭用ゲーム機でも発売され，国内のパソコン版だけでも25万本が売れた怪物ソフトです。その後もバージョン・アップを重ね，マックワールドエクスポ限定発売だった，「幕張殺人事件」のような限定バージョンも発売されていました。

そして1998年7月，『The Tower II』として，Macintosh版で発売されたというわけです。なお，11月にはWindows版での発売が予定されています。

建てる楽しみが広がった

初代『タワー』のマップ(土地)は一種類で，どちらかというと，エレベータの運行と配置に重点が置かれた，「高層ビルシミュレーション」ゲームでした。

もちろん『ザ・タワーII』でも，エレベータの運行は重要な位置を占めています。しかし，イベントやアイテムのバラエティーも増え，建てかたもツインタワーもできるようになるなど自由度が広がり，より建築シミュレーションとしての楽しみが大きくなりました。さらに，異なる土地柄を反映したマップの種類も増え，続々と追加も予定されているので，さまざまなシチュエーションを楽しむことができるようになりました。

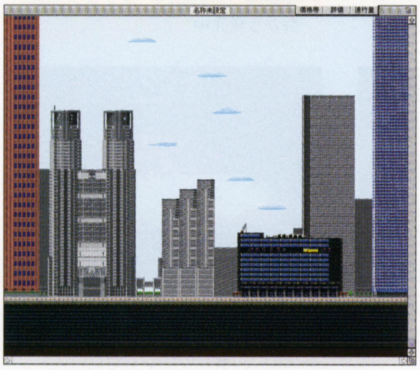
プラグインで実現，マップ拡張

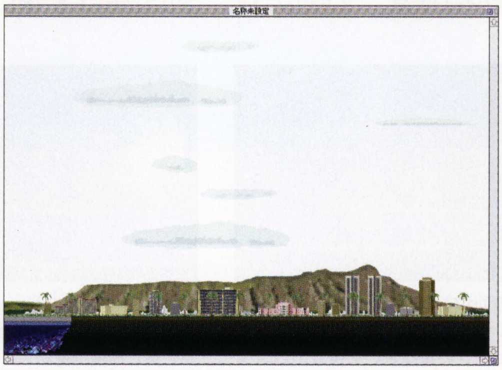
前作からの大きな変更点としては，ゲームが「プラグイン構造」になったことです。

一般的に言われるプラグインとは，パーツ化された個々の独立した機能のことで，パズルのピースのようなものです(アイコンもそんな形をしています)。具体的には，テナントや住居などのアイテムが，それぞれ「プラグイン」というファイルで独立し，これらプラグインとマップデータの組み合わせでゲームが形成されています。

もっとも，普通に遊んでいる分には，ほとんど意識することはありません。しかし，インターネットなどから，必要最

どちらのマップではじめる！

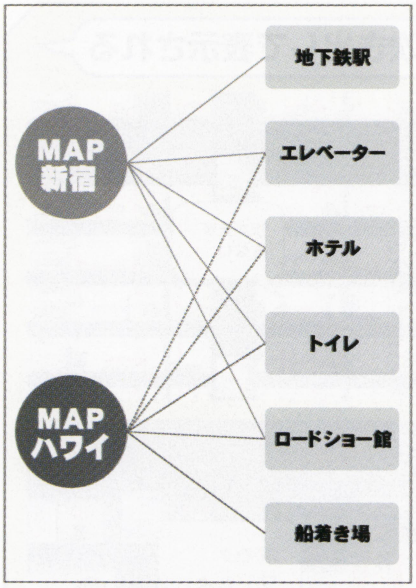




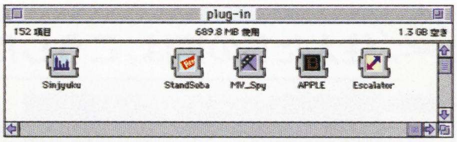
▲最初から選べる二つのマップ，新宿西口副都心（左）とハワイワイキキリゾート（右）

おまけマップ

▲Mac版発売記念で付属，華厳の滝



▲プラグインの組み合わせでマップはできている



▲プラグインの一部を覗いてみると，こんなファイルになっている

低限の追加分をダウンロードするだけで，新しいマップが遊べるのですから，その恩恵は計り知れないものになるでしょう。

今後は，自由の女神や凱旋門，月面基地などの発売予定があるそうです。オープンブック9003のホームページ[http://www.openbook9003.co.jp]をマメにチェックしましょう。

マップ毎に異なる，アイテムと住人

マップデータは，タダの背景グラフィックというわけではなく，それぞれの土地柄を反映したアイテムや，客層という綿密な設定を持っています。

例えば，ワイキキは観光地ですからホテル機能が重要視されますし，新宿副都心はビジネス街ならではのアイテム（例えば，「立ち食いうどん屋」）が繁盛しやすくなっています。さらには，華厳の滝を訪れる観光客の数は，滝の水量や季節によってまばらです。

建造物をより大きく発展させるには，潜在需要や客層をしっかりつかむことが，ビジネス成功の秘訣です。これは，現実世界と同じことですので，土地柄を把握して「普通」に作っていけば大きな問題はありません。こういったわかりやすさは，この種のシミュレーションの特徴です。

わたしは最高責任者

自分の立場について説明しましょう。

当然ながら，『ザ・タワー』の世界ではもっとも偉く，建造物を自由に作り替えることができ，建造物を経営していく最高責任者となります。ついでに住人の生活まで覗き見できるのですから，それ以上かもしれません。

オフィス・ホテル・住宅のほか，トイレ・地下鉄や病院といったものまで，ありとあらゆるものを建造物に用意できます。もちろん，最初から全部選べるわけではありませんが，現実ではありえないほど，その権限はすごいものです。

でも，お客様は神様です

しかしながら，このゲームの主役は建造物の「住人」です。住宅の住人はもちろん，オフィスに勤める人，店舗のお客など，このビルに何らかの目的で足を踏み入れた人々は，すべて「住人」と呼ばれます。

その昔，アップル用に「リトルコンピューターピープル」という仮想住人観察ゲーム（？）がありましたが，これの多人数版とでも言いましょうか。住人達の生活ぶりを覗いて，彼らが満足できる建造物を造ることが，このゲームの目的です。

幸い，このゲームには，ゴールもゲーム・オーバーもありません。身近なマンションを模倣してもよし，楽しみかたは人それぞれです。

住人の評価がすべてを決める

気になる住人たちには名前をつけて，行動をつぶさに見て取ることが可能です。

彼らが建造物を気に入ってくれれば，そのままリピーター(常連客)や居住者となってくれますが，気に入らなければ出ていってしまい，再び空きスペースとし

さまざまなイベントがゲームを盛り上げてくれる！

▲火災発生!レスキューを要請するにはお金が必要だ

◀▲爆破予告は，警備がいれば自分で探すこともできる。見つからなければ即ドカン！

▲ホテルには，実在人物がVIPとして訪れる。満足してくれればいいが…

ゴキブリ発生！

て入居者を募集することになります。

住人たちからは，家賃などの売り上げを得ることができます。この収入でさらに建造物を拡張すれば，人工はどんどん増えていき，さらに収入が増えます。そのためにも，住人たちが気に入るように，評価に気をつけつつ工夫を凝らさなければなりません。

お気に入り具合は「評価」として，アイテム単位でいつもでチェックできます。

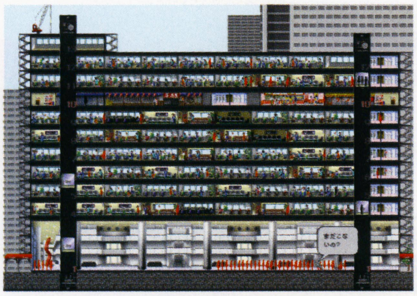
経営手腕でストレスを減らせ

評価の基準は，住人のもっとも嫌うストレスです。その原因のほとんどは，近所の騒音やエレベータの待ち時間といった，現実に近いものです。

また，住民の様子をうかがっていると，さまざまな不満をもらしていたりします。このまま放っておけば，やはりストレスとなってしまいます。住人の判断はよほどシビアなのか，ストレスがたまってしまうと，退去してしまうのもあっという間です。

すべての住人から，完全にストレスをなくすことは不可能ですが，ストレスを少しでも減らすために，「適切な設備を，適切な場所に，効率よく」配置していくことが重要です。あらかじめ，大まかな建築プランぐらいは作っておきましょう。

▲住人たちは気に入ってくれているか，評価をチェックしてみよう



▲ストレスがたまった住人，原因を探って建物を改良しよう

住人たちの声は，こうした吹き出しで表示される

目指せ，最高グレード

ある規模まで達すると，グレード(階級)が上がります。

グレード・アップすれば，使用できるアイテムが増えたり，エレベータの増強が行なえるようになります。さらには，新しいイベントも発生するようになります。条件はマップごとに異なりますが，グレード・アップすることにより，難易度も若干上がっているようです。

努力が実って最高グレードまで達成すれば，マップごとに用意されたファイナル・アイテムなるものを設置できるようになり，ちょっとしたイベントを楽しむことができます。

▲グレードは星で表示される

何から手をつけるか，どこを目指すか

前にも書いたとおり，ゴールもゲーム・オーバーもありませんが，好きなように建てるにはお金が必要です。現実同様，ある程度資金が回らないと，最高責任者とはいえどうしようもありません。また，このような自由度の高いシミュレーションは，とりあえず何をしたらよいのか，迷う人も多いでしょう。

そこで次回は，より高いグレードを目指すという目標を持って，もっとゲームを掘り下げてみたいと思います。

※このゲームに関する問い合わせ先：オープンブック9003（株）（☎03-5447-6434）

PC★Soft

通信を利用した多人数プレイが可能な『信長の野望Internet』『ウルティマオンライン：ザ・セカンドエイジ』が今月の目玉。旧作の復刻版やセットパックなども多い。ゲーム以外では，森高千里や高橋真梨子，篠原ともえといった，芸能人を起用したソフトが目立つ。

New Release Title

パソコン・ソフト今月の新作

ゲームソフト

PC★Soft New Release Title

Win95/98

信長の野望Internet

10／2 ■コーエー ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

人気SLGシリーズのオンライン版。サーバーで相手を探すことで，8人までの対戦ができる。制限時間内にコマンドを入力し，同時にターンが進行するシステムを採用。ランキングも集計される。

Win95/98

GAMELAND 長久 ～お手軽!!麻雀牌パズルゲーム

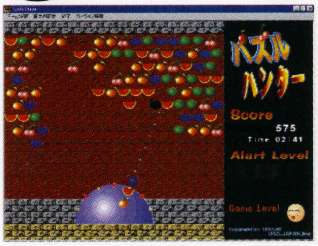
10／2 ■エム・エス・ディ・ジャパン ■パズル ■980円 ■CD-ROM

麻雀牌を使ったパズルゲーム。さまざまな形状に積み上げられた麻雀牌を，3個1組にして取りのぞいていく。シンプルなルールと操作性で，手軽に楽しめる。同社の低価格シリーズの1作。

Win95/98

GAME LAND パズルハンター ～新感覚!!打ち上げ型パズルゲーム

10／2 ■エム・エス・ディ・ジャパン ■パズル ■980円 ■CD-ROM



画面上方に向けてキャラクターを打ち上げていくアクションパズル。1列に同じキャラクターが三つ以上ならぶと消える。まとめ消しなどのテクニックを使うと得点が増加。低価格シリーズの1作。

Win95/98

GAME LAND 地底戦記 ～地下に潜む敵を倒せ！

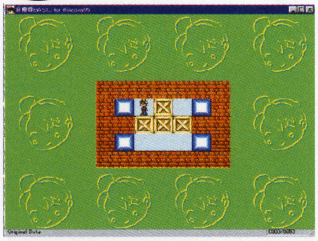
10／2 ■エム・エス・ディ・ジャパン ■アクション ■980円 ■CD-ROM

手軽な価格で楽しめるゲーム・シリーズの1作。パワーアップする武器を活用してフィールド内の敵を全滅させ，地下深くへ進んでいくアクション・シューティング。各面の最後にはボスも登場。

Win95/98

倉庫番ベーシック Windows

10／2 ■アンバランス ■パズル ■1,980円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］『倉庫番』シリーズの集大成的ソフト。過去のシリーズから厳選された100面を収録している。エディットモードを使ってオリジナル面を作ることも可能。

Win95/98

はなまる工務店 ～めざせ！日本一の現場監督

10／2 ■アートディンク ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM

依頼を受けて建物を設計し，建設する建築会社運営SLG。プレイヤーは現場監督となって，作業が効率よく進むように現場をコントロールする。完成した建物によってイベントが発生することも。

Win95/98

セガメモリアルセレクション

10／2 ■セガ ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］同社の往年のアーケード・ゲームを復刻するシリーズの第1弾。シューティング『ファンタジーゾーン』と，アクションの『ペンゴ』『フリッキー』の計3本が収録されている。

Win95/98

TEO～もうひとつの地球 追加ポイントIII フィンフィン・ファミリー いこいの巣

10／2 ■富士通 ■追加データ ■5,800円 ■CD-ROM

コミュニケーション・ソフト『TEO』に，新しいアクセスポイントを追加するソフト。フィンフィンのお嫁さんが登場し，そのあいだに生まれた子どもの成長を観察することができる。新動物も追加。

Win95/98

システムソフト名作お買い得パック第3弾

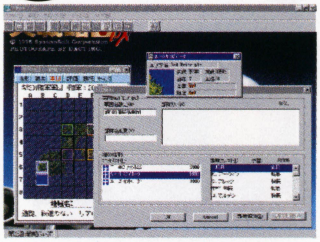
10／2 ■システムソフト ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

同社の名作SLG『天下統一～乱世の覇者』と『マスターオブモンスターズ～魔導王の試練』の廉価セット。『天下統一』に城や武将のデータベースを追加する『天下統一クロニクル』も同時収録。

Win95/98

システムソフトセレクション第10弾 大戦略VDX

10／2 ■システムソフト ■SLG ■4,800円 ■CD-ROM



手ごろな価格で名作を楽しめるシリーズに，戦略級SLG『大戦略V』のパワーアップ版が登場。プレイヤーは陸海空軍の司令官として多彩な兵器をあやつり，コンピュータと戦略を競い合う。

Win95/98

システムソフトセレクション第11弾 マスターオブモンスターズ バリューパック

10／2 ■システムソフト ■SLG ■4,800円 ■CD-ROM

ファンタジー・シミュレーションRPGシリーズの最新作『魔導王の試練』と，同ソフトの登場モンスターやシナリオを拡張できる『エクスパンションキット』のセットを低価格で発売。

Win95/98

天地無用！ソリティア A+HARDWOOD SOLITIRE II

10/9 ■AICスピリッツ ■カードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM

フリーセルやピラミッド，クロンダイクなど，六つのソリティア（ひとり遊び）を収録。ゲームをクリアすれば「天地無用！」の描き下ろしイラストを見ることができる。特製トランプつき。

Win95/98

バルディッシュ

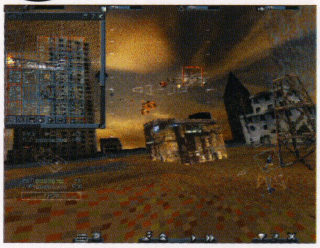
10/9 ■イマジニア ■RPG ■9,800円 ■CD-ROM

ネットワーク使用によって8人までの同時対戦プレイが可能なダンジョン探索型RPG。マップは毎回ランダムで作成され，エディタも搭載している。キャラクター・デザインにはSUEZENを起用。

Win95/98

マイクロソフト アーバンアサルト

10/9 ■マイクロソフト ■アクション ■オープン価格 ■CD-ROM

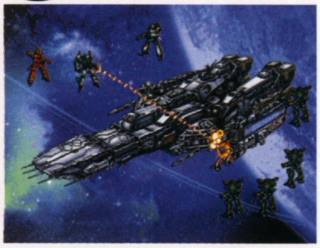


［海外から移植］荒れ果てた近未来の地球を舞台に，生き残りを賭けて人類やエイリアンなどの6集団が争う戦略3Dアクション。戦車や爆撃機など，15種類のマシンを指揮できる。ネットワーク対応。

Win95/98

MACROSS since 1983

10/16 ■レイ・アップ ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



根強い人気を保つアニメ「超時空要塞マクロス」シリーズを題材にした戦術級SLG。地球統合軍の部隊長となり，20以上のマルチステージを戦い抜く。パイロットには感情が設定されている。

Win95/98

銀河英雄伝説Ⅴgrand

10/16 ■ボーステック ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM

宇宙艦隊戦SLGシリーズの最新作がパワーアップ。新たに分艦隊司令官の任命ができるようになり，艦隊の分割と合流も可能になった。ほか，平行移動などの要素が追加されている。

ハイブリッド（Win95 Mac）

インタラクティブ玩具店（限定版）

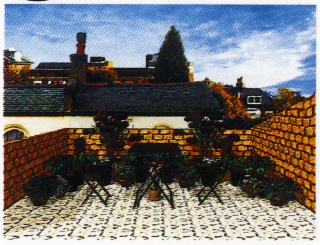
10/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■エンターテインメント ■5,000円（予価） ■CD-ROM

クマのトニーとハチドリのポジが経営する玩具店を訪れ，10種類の架空の玩具で遊ぶソフト。玩具をクリックすることで，多彩なアクションが楽しめる。いじめて犬のソフト・ビニール人形が付属。

Win95/98

The Virtual Gardening

10/21 ■ポニーキャニオン ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



デスクトップ上で英国風の庭を作成するガーデニングSLG。30種類以上の植物や，家具・敷石などを自由に配置することで，思いどおりの庭が作れる。ガーデニング研究家の吉谷桂子が監修。

Win95/98

フォーミュラ・ワン

10/23 ■イマジニア ■レーシング ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］チームや選手，コースなどが実名で登場するシグノシス社製レースゲームの移植版。8人までの通信対戦が可能。フジテレビのF1中継と同キャストによる実況音声も流れる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

Small House

10/23 ■ビクターエンタテインメントアニメーション制作部 ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

小さなねずみといっしょに，雲の上に浮かぶ家を探検するソフト。家の中に存在するポイントをクリックすることで，さまざまなアクションが楽しめる。初回特典として探検ノートブックが付属。

Win95/98

銀河英雄伝説Ⅴgrand アップグレードキット

10/23 ■ボーステック ■ユーティリティ ■5,000円 ■CD-ROM

同名作品を拡張するユーティリティ・ソフト。偽装艦隊や通信妨害などの新たな工作コマンド，分艦隊司令官や平行移動などの新要素を追加することで，さらに緻密な戦術が使用可能になる。

Win95/98

クリスタルクラス ～王立聖ラファリア女学園 水晶組

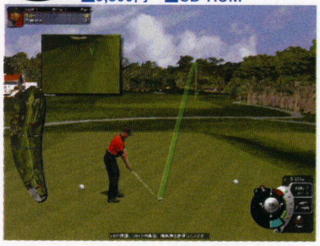
10/23 ■TGL ■SLG+RPG ■9,800円 ■CD-ROM

戦士を育てる学校の教師となって，7人の女の子を育成する戦術・恋愛SLG。戦闘中にプレイヤーが与える指示やイベントの発生によって，信頼度や相性，自信などのパラメータが変化していく。

Win95/98

タイガーウッズ99 PGAツアーゴルフ

10/23 ■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■ゴルフ ■9,800円 ■CD-ROM

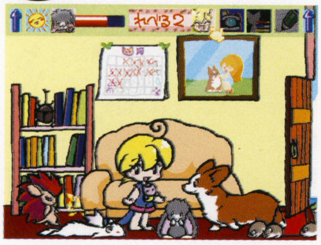


［海外から移植］タイガーウッズなど8人のプロ・ゴルファーが実写で登場する，PGAツアー公認のゴルフ。スペシャル・ショットやワンポイント・レッスンなどを搭載している。モードは全6種類。

Win95/98

あにまる～む ～小さな小さな大騒動

10/29 ■コスモスコンピューター ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



6種類のミニペットとふれあうリアルタイム・コミュニケーション・ソフト。おやつをあげたり遊んだりして，ペットたちを育てていく。スクリーンセーバーやアイコンなどのアクセサリーも付属。

Win95/98

センチメンタルグラフティ for Windows

10/30 ■NECインターチャネル ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

［セガサターンから移植］12人の女の子との"せつない"恋愛が体験できる人気SLGを移植。グラフィックや音声のクオリティが上がったほか，イベントの発生条件などのバランスが改善されている。

Win95/98

モナークモナーク プレミアム版／レギュラー版

10/30 ■日本ファルコム ■SLG ■CD-ROM ■8,800円（プレミアム版）/7,800円（レギュラー版）

リアルタイム陣取りSLG『ロードモナーク』がアレンジされて復活。敵勢力を一掃するために，自国の人口を増やして土地を開拓し，領土を広げていく。プレミアム版には追加データなどが付属。

Win95/98

ファンタスティックフォーチュン

10/30 ■富士通 ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM（2枚組）

女性スタッフによる女性向けの恋愛ゲーム。剣と魔法の王国に住む3人の女の子からひとりを選び，各人の目標に向かいながら男性キャラとの恋愛を楽しむ。石田 彰，緑川 光などの声優陣を起用。

Win95/98

ウルティマオンライン：ザ・セカンドエイジ アップグレード版

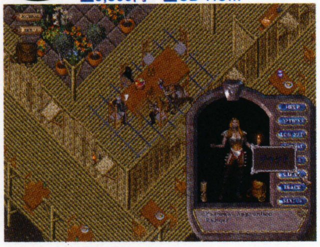
10／上
■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■ユーティリティ
■3,800円 ■CD-ROM

大人気のネットゲーム『ウルティマオンライン』の世界を広げる拡張ソフト。30種類近いクリーチャーや，ダンジョンなどが存在する大陸が追加される。日本語によるチャットも可能に。要本体。

Win95/98

ウルティマオンライン：ザ・セカンドエイジ

10／中
■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■RPG
■9,800円 ■CD-ROM

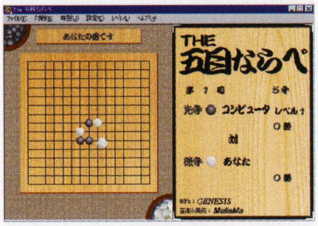


[海外から移植] チュートリアルが日本語化され，チャットでも日本語が使えるようになった『ウルティマオンライン』の新バージョン。新しい大陸やクリーチャーも追加されている。

Win95/98

GAME LAND THE五目並べ ～超強力!!本格五目並べゲーム

9／4
■エム・エス・ディ・ジャパン ■五目ならべ
■980円 ■CD-ROM



簡単操作で気軽に楽しめる，本格的五目ならべゲーム。実写取りこみによるグラフィックやPCMで再現される打石音により，リアルな雰囲気が楽しめる。コンピュータのレベルは5段階で選択可能。

Win95/98

ジャパンシーナリシリーズ6 中国・四国シーナリ

9／19
■トワイライトエクスプレス ■データ集
■3,800円 ■CD-ROM

『マイクロソフト フライトシミュレータ95』『98』に対応したシーナリー・データ集。衛星写真を利用して再現された，中国・四国地方の代表的な空港や球場，公園などの上空を飛行できる。

P.Mac

三國志Ⅵ

9／25
■コーエー ■SLG
■13,800円 ■CD-ROM

[Windows95から移植] 人気SLGシリーズ『三國志』の最新作。520人におよぶ個性的な武将たちを指揮し，中国の統一を目指す。通常シナリオ7本のほか，初心者用のショート・シナリオ7本を収録。

Win95/98

AI囲碁7 for Windows95/98/NT4.0

9／25
■アスキーサムシンググッド ■囲碁
■12,800円 ■CD-ROM

『AI囲碁』シリーズの第7弾。最新思考プログラムを搭載しており，コンピュータ囲碁最強の棋力を誇る。通常の19路盤だけでなく9路盤，13路盤でも対局可能。ネットワーク通信機能もあり。

Win95/98

お父さんのための釣り～海釣り編

9／25
■アンバランス ■フィッシング
■3,980円 ■CD-ROM

好評だった前作『川釣り編』につづいて『海釣り編』が登場。釣り場には堤防や地磯など，4か所が用意されている。釣り場の状況や目的の魚に合わせて，仕掛けを変更することが可能。

Win95/98

お父さんのための麻雀～ルールいろいろ編

9／25
■アンバランス ■麻雀
■3,980円 ■CD-ROM

東北新幹線，百万石，JRルールなどのローカル・ルールを多数導入した麻雀ソフト。通常対局のほかに，3人打ち麻雀も楽しめる。メンツは9人の個性的なキャラクターたちから選択が可能。

Win95/98

梁山泊のパチンコ攻略打法～パチプロへの道

9／25
■イメージファクトリー・アイエム
■パチンコSLG
■8,800円 ■CD-ROM

劇画や映画にまでなった伝説のパチプロ軍団・梁山泊の監修によるパチプロ育成SLG。梁山泊のメンバーとなり，パチプロの頂点を目指す。実際に使われている攻略法を収録しているのが特徴。

Win95/98

中国ツインパック2

9／25
■コーエー ■SLG
■17,800円 ■CD-ROM

発売中の同社作品を2本セットにして低価格で販売する「ツインパック」シリーズの1作。中国を題材にしたSLG『三國志Ⅵ』と『チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ』を収録している。

Win95/98

歴史ツインパック

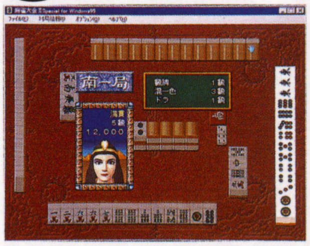
9／25
■コーエー ■SLG＋RPG
■13,800円 ■CD-ROM

共通テーマにもとづいて選ばれた2作品をセットにして提供する「ツインパック」シリーズに，日本の歴史を題材にしたパックが登場。収録作品は『維新の嵐・幕末志士伝』と『織田信長伝』。

Win95/98

囲碁・麻雀ツインパック

9／25
■コーエー ■囲碁／麻雀
■16,800円 ■CD-ROM



今年3月に発売された，世界ナンバーワンの実績を誇る囲碁ソフト『手談対局Ⅱ』と，歴史上の有名人と対局ができる『麻雀大会ⅡSpecial』の2タイトルをセットにしたお買得パック。

Win95/98

トワイライトエクスプレスゴルフ98 桂ゴルフ倶楽部

9／26
■トワイライトエクスプレス ■ゴルフ
■1,980円 ■CD-ROM

ボールのリアルな動きが特徴のゴルフ・シミュレーション。1670万色のフルカラー・グラフィックで，桂ゴルフ倶楽部のコースを忠実に再現している。ネットワーク対応，本作単体で動作可能。

Win95/98

トワイライトエクスプレスゴルフ98 若木ゴルフ倶楽部

9／26
■トワイライトエクスプレス ■ゴルフ
■1,980円 ■CD-ROM

実在のコースを忠実に再現する，低価格ゴルフ・シリーズの1作。高解像度グラフィックによって描かれた若木ゴルフ倶楽部でラウンド・プレイが楽しめる。ネットワークでの対戦プレイも可能。

Win95/98

ぼくは航空管制官

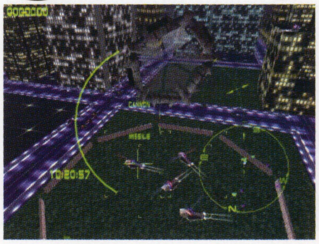
8／28
■テクノブレイン ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM

航空管制官となってパイロットと交信し，航空機の離着陸をコントロールするSLG。実在する7か所の空港を再現しており，効果音にも生音を使っている。初心者でも楽しめる簡単操作が特徴。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

BARRAGE

10／2
■ズー ■3Dアクション
■8,800円 ■CD-ROM



リアルなグラフィックとスピード感がウリの3Dシューティング。草原，トンネル，大都市などの5エリアで戦いがくり広げられる。プレイヤーのレベルに応じて敵の攻撃が変化するAIを搭載。

ハイブリッド（Win95 Mac）日本語マニュアル付英語版

POSTAL Delivery Expansion Pack

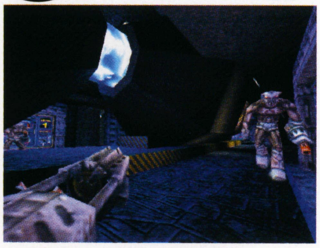
9/4 ■マイクロマウス ■データ集 ■オープン価格 ■CD-ROM

同名バイオレンス・アクションの拡張キット。新たに四つの舞台と24種類のキャラクターが登場する。マルチプレイには，ほかのプレイヤーとの共同戦闘モードが追加され，チャットも可能に。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

UNREAL 正規輸入版日本語マニュアル付

9/18 ■ソース ■3Dアクション ■オープン価格 ■CD-ROM



不時着した未知の惑星を探索し，星からの脱出を目指す3Dアクション・シューティング。マップエディタが付属しており，他人が作成したマップとのリンクも可能。ネットワーク対戦機能つき。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

Israeli Air Force

9/25 ■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM（2枚組）

グラフィックに人工衛星からの写真データを使用したフライトSLG。イスラエル空軍のパイロットとなって，史実にもとづいたミッションをクリアしていく。イスラエル空軍50周年記念CDが付属。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

HONDA-Castrol SUPERBIKE Racing

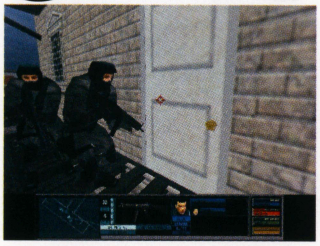
9/25 ■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM

カストロールホンダが公認・監修したバイクレース・シミュレータ。1997年のワールド・チャンピオンになったマシンHONDA RVF-RC45を再現している。全10コースを収録。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

RAINBOW SIX

9/25 ■マイクロマウス ■アクション ■オープン価格 ■CD-ROM

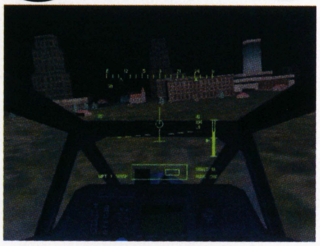


人気作家トム・クランシー監修による対テロリスト強行突入SLG。綿密に設定できる作戦や，緊張感あふれるアクション・シーンで，実戦をリアルに再現している。16人までのマルチプレイ対応。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

TEAM APACHE

9/25 ■メディアクエスト ■フライトSLG ■7,800円 ■CD-ROM

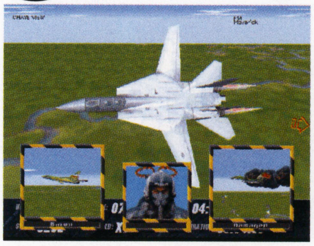


アパッチを題材としたフライトSLG。プレイヤーは最大で6チームのAH-64をあやつり，偵察・迎撃・救出などのミッションをクリアしていく。6種のトレーニングやミッション・エディタも搭載。

P.Mac 日本語マニュアル付英語版

TOPGUN FIRE AT WILL !

9/下 ■亘香通商 ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM



10年ほど前にヒットした映画「トップガン」のストーリーをもとにしたSLG。空中戦に専念できるように，操作系はシンプルな作りになっている。BGMには映画のサントラ曲を使用。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

PREMIER MANAGER98

8/27 ■マイクロマウス ■サッカーSLG ■9,800円 ■CD-ROM

イングランド・リーグに所属する全92チームの最新データを収録した，サッカー・チーム運営SLG。球団を経営しながら，試合では監督となって采配を振るい，リーグ戦を戦っていく。

ゲームソフト以外

PC・Soft New Release Title

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

日本百名山 第7集

10/8 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

日本各地の名峰を紹介するシリーズの最新作。谷川岳，男体山などを含む上信越・日光の山々21座を，写真やムービーで鑑賞できる。ナレーションつきの山岳ガイドや，パノラマ地図も収録。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

RMNデジタル・アートセレクション6 オルセー美術館～西洋近代美術の始発駅

10/9 ■NECインターチャネル ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM

オルセー美術館所蔵の約200作品を収録，館内を実際に歩きまわる形式で鑑賞できる教養ソフト。各作品に関する時代背景や芸術運動などの知識も得られる。ナレーションは石坂浩二と近藤サト。

ハイブリッド（Win95 Mac）

麻宮騎亜＆キクチミチタカ原画集「TRUTH」

10/9 ■角川書店 ■画集 ■5,800円 ■CD-ROM

漫画「サイレントメビウス」の連載10周年を記念して制作された，麻宮騎亜の原画集。100点のイラストが鑑賞でき，制作年や初出データ，作者コメントも収録されている。セーバー，壁紙つき。

Win95/98

デスクトップデコラ ウルトラQ

10/9 ■コロムビアクリエイティヴ ■アクセサリー ■4,800円 ■CD-ROM

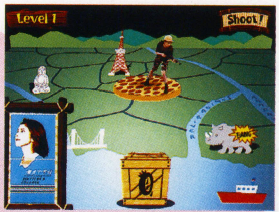
「ウルトラ」シリーズの原点であるテレビ番組「ウルトラQ」を題材にしたアクセサリー集。壁紙，アイコンなどを個別に選べるほか，それぞれが組み合わされたデコラセットも10種類用意。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

森高千里 サファリ東京

10/16 ■オラシオン ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

森高千里の歌の世界を体感できるミュージック・エンタテインメント。メインメニュー「サファリ部屋」では，実写で登場する森高千里と対話しながら，さまざまなアトラクションが楽しめる。



▶ドラムゲームなど，森高千里の曲にちなんだミュージック・ゲームも各種用意

◀ビデオ未収録バージョンも含めたライブ映像は，自由に編集・再生ができる

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）

マンガで覚える囲碁の先生 改訂版 入門編／初級編／中級編／上級編

10/20 ■ゼロ ■教養 ■各5,800円 ■CD-ROM

漫画キャラクターを使用して囲碁を説明する同ソフト・シリーズの画像を一新し，より見やすくした改訂版。初歩から応用までの4本にわけ，初心者でも段階を追って学べるように工夫されている。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

新潮美術CD-ROM ロダン

10／21 ■ボイジャー ■データベース ■7,000円 ■CD-ROM

［海外から移植］フランスの彫刻家ロダンの生涯と作品を収めたデータベース。ムービーで生涯をたどる「ロダンを訪ねて」，作品展示パートの「作品」，長文で解説する「ロダンの生涯」の3部構成。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

しのらうえあしりーず しのし～ら～

10／23 ■オラシオン ■ツール ■3,800円 ■CD-ROM

篠原ともえがプロデュースする写真シール作成ソフト。彼女自身がデザインした背景イラストに，スキャナやデジカメから取りこんだ写真を合成してシールが作れる。背景イラストは150点を用意。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

しのらうえあしりーず しのらっキ～

10／23 ■オラシオン ■教養 ■2,800円 ■CD-ROM

キーボード・タイピング練習ソフトを篠原ともえがプロデュース。彼女の音声アナウンスにそって，基本説明，練習，早打ちゲームの3段階を進めていく。登場キャラクターも彼女の手によるもの。

Win95/98

Voice NOëL「清水代歩」

10／23 ■パイオニアLDC ■ツール ■8,800円 ■CD-ROM

恋愛SLG「NOëL」のキャラクター，清水代歩を起用した音声認識ツール。ポリゴン化された彼女が，呼びかけに応えて動作や発声をする。IBM『Via Voice』を採用しており，認識率は高い。

Win3.1/95/98

しゅっぽっぽジュニア3 ～まるごと科学ランド

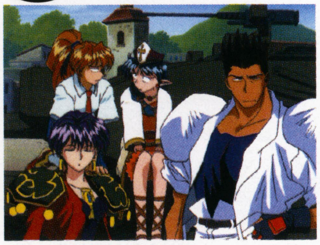
10／23 ■Witty Wolf ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

5歳から小学生までを対象にした学習ソフト・シリーズの3作目。科学の国しゅっぽタウンで，機関車を組み立てたり，電気回路の迷路を解いたりしながら，科学的な考えかたや知識を学べる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

エルフを狩るモノたちII スクリーンセーバー集

10／28 ■アルトロン ■スクリーンセーバー ■3,800円（予価） ■CD-ROM



テレビアニメ版をもとにしたセーバー集。各話から選出したシーンにオリジナル画像を加えたセーバー12種のほか，アイコン，音声，壁紙が収録されている。Windows版限定の各種ツールも付属。

Win95

Romantic Railroad ～カナダ／大陸鉄道の旅編

10／28 ■MUGENDAI SOFTWARE ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

海外の鉄道を，映像や資料で紹介するシリーズ作。カナダの大陸鉄道2路線で行ける観光スポットとプリンス・エドワードの見どころを，車窓風景をまじえて伝える。BGMはカシオペアが担当。

Win95

Romantic Railroad ～スイス／アルプスリゾート山岳鉄道の旅編

10／28 ■MUGENDAI SOFTWARE ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

山岳鉄道の各路線を利用した，アルプスのリゾート地モントルー中心の旅を，車窓風景や観光地のスライド・ムービーによって再現する。鉄道に関する専門的な知識から旅の一口メモまでを掲載。

Win95

Romantic Railroad ～スイス／アルプスリゾート山岳鉄道デスクトップアクセサリー

10／28 ■MUGENDAI SOFTWARE ■スクリーンセーバー ■2,800円 ■CD-ROM

海外の鉄道を紹介する同名ソフトの映像をアレンジしたアクセサリー集。鉄道写真やアルプスの風景画像などを使用した壁紙集と，列車の進行とともに流れる車窓風景を使ったセーバーを用意。

Win95/98

ムーミン一家のグリーティングカード

10／28 ■プリズム ■ツール ■4,800円 ■CD-ROM

ムーミン一家のキャラクターを使用してオリジナル・カードが作成できるソフト。年賀状，暑中見舞い，入学祝いなどの絵柄15種に加え，カレンダーや名刺など計7種類の作成ツールを用意。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

Covers&the Arts1 新井田 孝

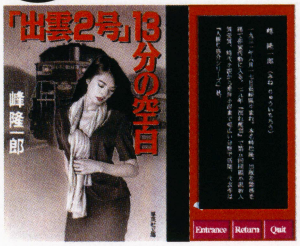
10／28 ■東芝EMI ■画集 ■3,800円 ■CD-ROM

イラストレーターの作品を，作画風景や出版情報などもまじえて紹介するシリーズ。新井田 孝の原画50点と，各作品が使用されたブックカバーのデザインを収録。作家・北沢拓也との対談もある。

Win95/98

Covers&the Arts2 中村成二

10／28 ■東芝EMI ■画集 ■3,800円 ■CD-ROM



原画の画像やアトリエワーク・ムービーなどで，中村成二の作品の魅力を探るソフト。オート・スライドで原画50点が鑑賞可能なほか，女流作家の丸茂ジュンが中村成二の魅力を語る。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

Covers&the Arts3 村山潤一

10／28 ■東芝EMI ■画集 ■3,800円 ■CD-ROM

イラストレーターのデジタル原画集シリーズ「Covers&the Arts」第3弾。村山潤一の作品世界を，作家・鳴海 丈のインタビューなど四つのコンテンツで堪能できる。収録原画は印刷が可能。

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）

宇宙 The Space Scape ～太陽系から銀河系へ

10／29 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

宇宙に展開する光景を，音と画像で紹介する。惑星や星団などをとらえた写真160点とムービー，音楽で構成される作品集のほかに，宇宙の基礎知識や科学者の言葉を収録。セーバー，壁紙つき。

ハイブリッド（Win95 Mac）

せがた三四郎超人伝説

10／29 ■セガ ■アクセサリー ■5,800円 ■CD-ROM

セガサターンのプロモーション・キャラクター，せがた三四郎をさまざまな角度から紹介する。CM集のほか，半生記や博物館，アクセサリーなど，新たに作成された資料も豊富に収録している。

▲「美術館」では著名作家によるイラストを多数収録。壁紙設定が自由にできる

◀話題を呼んだテレビCMを完全収録。「歌謡道場」ではテーマ曲のカラオケも

Win95

ラジロム モーニング Vol.10 吉田古奈美

10/30 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

声優の吉田古奈美がパーソナリティを務めるラジオ番組CD-ROMシリーズの10作目。「ラッキーアドバイス」「中華街を食べてきた！」のコーナーでは，収録場所の中華街にちなんだ話が。

Win95

ラジロム ブランチ Vol.10 豊嶋真千子

10/30 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

CD-ROM上で声優がラジオ番組を展開するシリーズの最新作。豊嶋真千子の司会により，「真千子のデジタルシアター」などの通常コーナーが展開する。「私のお気に入り」は遊園地が舞台。

Win95

ラジロム ランチタイム Vol.10 長沢美樹＆夏樹リオ

10/30 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

ラジオ番組CD-ROMシリーズの『ランチタイム』編。新潟競馬場でのイベントの模様を中継した「UMAUMA愛してる」や「新潟より愛を込めて」など，新潟発のコーナーを司会のふたりが紹介。

Win95

ラジロム ティータイム Vol.10 こおろぎさとみ＆南　央美

10/30 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

声優のこおろぎさとみと南　央美が司会を務めるラジオ番組ソフトの10作目。「めちゃめちゃ切ない気持ちになれるもの」「ちょっとティータイム」などのコーナーでは，秋を話題にトークが展開。

Win95

ラジロム ナイト Vol.10 かないみか＆結城比呂

10/30 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

時間帯ごとに区切ってラジオ番組を展開していくシリーズの第10弾。カニを食べにきた，かないみかと結城比呂の司会ふたりが，「夜のドラマシアター」「夜の談話室」にてカニの話で盛り上がる。

Win95

ラジロム ミッドナイト Vol.10 平松晶子

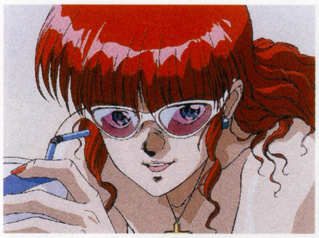
10/30 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

声優の平松晶子が司会のラジオ番組シリーズ『ミッドナイト』編。オーラが見える場所を訪れる「…and？」のほか，「夢の万華鏡」「ひやっとした瞬間」などの通常コーナーを収録している。

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）

トップをねらえ！ コレクターズディスクVOL.3

10/30 ■ガイナックス ■素材集 ■6,800円 ■CD-ROM

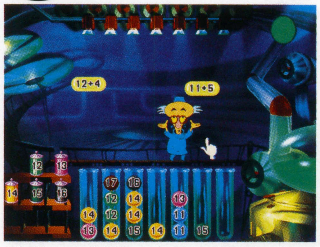


同名アニメを題材とした素材集の第3弾。第5・6話から選出した画像やLDパッケージ用のイラストなど，約200点が鑑賞可能。キャラクターの音声データや時計，電卓，カレンダーも収録している。

Win3.1/95/98

さんすうできるモン

9/18 ■TDK ■教育 ■5,600円 ■CD-ROM



［海外から移植］5〜8歳の幼児向け学習ソフト。試験管テトリスや図形パズルなどの八つのゲームでコンピュータ・ウイルスを退治しながら，算数の基礎が学べる。難易度は3段階に調節が可能。

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）

ゼロの先生シリーズ　チェスの先生

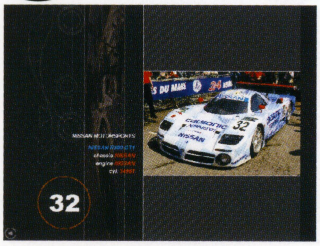
9/18 ■ゼロ ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM

チェスの指しかたを基礎から学べる入門ソフト。ルールの説明と同時に終盤の展開から実践的な例を示し，チェックメイトの基本や指しかたのパターンなどを説明してくれる。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

1998年ル・マン24時間自動車レース 24時間のカレイドスコープ

9/18 ■電子メディアサービス ■データベース ■3,800円 ■CD-ROM



'98年度の同レースの模様を記録したデータベース。ル・マン公式Web制作用として撮影された写真やムービーを再編集し，音楽と場面を組み合わせた「カレイドスコープ」モードをメインに構成。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

京都 春夏秋冬

9/24 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

四季折々の京都の名所や祭の光景を収めた写真集。京都出身の写真家・橋本健次の作品を，JR東海のCM曲を手がけた長谷川智樹のBGMにのせて紹介する。収録地のマップやガイドも掲載。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

高橋真梨子 フレンズ物語 東京，横浜，ホノルル，ニューヨーク

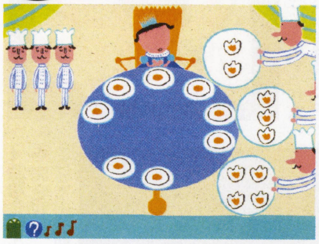
9/25 ■オラシオン ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

高橋真梨子の曲「フレンズ」のシングル発売を記念して，曲完成までの軌跡をたどる。ライブ版，デモテープ版など複数のバージョンのほか，インタビューやレコーディング風景の映像を収録。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ジャストキッズももんがくらぶ 3・4・5歳コース 10月号

9/25 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

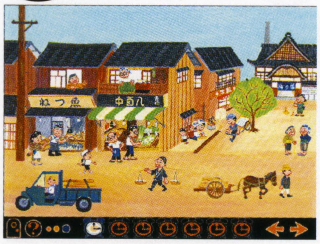


3〜5歳の幼児向け学習ソフト。数の合成と分解を教える「10のすきなおうさま」，障害物を取りのぞくために必要な物を選ぶことで道具の使用法を学ぶ「がんばれペンちゃん」などを収録。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ジャストキッズももんがくらぶ 6・7・8歳コース 10月号

9/25 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM



6〜8歳児を対象にした月刊の教育ソフト。昔と今の暮らしかたを比較する「むかしの町いまの町」，音のペアを見つけだす神経衰弱「あわせてサウンズ」などのプログラムを収録。通信販売専用。

ハイブリッド（Win3.1/95/98 Mac）

マルチメディア爬虫類両生類図鑑

8/27 ■アスキー ■図鑑 ■5,800円 ■CD-ROM

『マルチメディア図鑑』シリーズの最新作。爬虫類415種，両生類116種を紹介するほか，テーマごとに生態を解説する。「どうぶつ奇想天外！」などで使用されたTBS提供のムービーも収録。

Win3.1/95/98

ファラオの挑戦

8/1 ■ミネルバ ■エンターテインメント ■5,000円 ■CD-ROM

古代エジプトの歴史や文化を，七つのパズルを解きながら学ぶソフト。ヒントを得るために，身分がちがう7人の賢者の言葉を聞くことで，当時の生活習慣や常識を学習することができる。

Index

第36回アミューズメントマシンショー
「撃って撃って撃ちまくれ!!」レポート……198

AMショー出展作ピックアップ
- 超鋼戦紀キカイオー……201
- スターウォーズ　トリロジー・アーケード……201
- レイクライシス……202
- グラディウスⅣ～復活（仮）～……203
- ビートマニア3rd MIX……204
- ダンスダンスレボリューション……205

アーケード・ゲーム・グラフィティ……206

アーケード・ゲーム今月の新作……208

Arcade Game Side

アーケード・ゲーム News Headlines

シャツとダンスと『スパイクアウト』

好評稼働中の格闘アクション『スパイクアウト』に関する，ふたつのホットな話題をお伝えしよう。

まず，ゲームに登場する一部の敵キャラが，あの若者に人気のストリートウェア・ブランド“DEVILOCK（デビロック）”のデザインによるコスチュームを身につけているのだ。それらのコスチュームは，今月中にもデビロックのショップにて，実際に販売されるとのこと。

また，『スパイクアウト』オフィシャル・ダンスチームとして，女の子3人組のユニット“CRiB（クライブ）”がデビューした。ヒップホップからハウス，レゲェまで踊りこなす彼女たちの活躍に期待したい。

▲彼らがデビロック・ブランドに身を固めた“チームデビロック”

◀第36回AMショーでデビューした“クライブ”の3人

出版社対抗『テトリス』大会報告

去る8月22日，千葉県にあるゲーム・センター，松戸ガリバーのイベントフロアにて，アリカ主催による出版社対抗『テトリス ザ グランドマスター』大会が行なわれた。我らがベーマガチームは，セガサターンマガジン，週刊ファミ通などの強豪を倒し決勝進出を果たしたものの，ゲーメストに敗れ，惜しくも準優勝。

◀加藤（右）と白川（中央）の最強コンビで臨んだのだが……残念

第36回 アミューズメントマシンショー「撃って撃って撃ちまくれ!!」レポート

アーケード・ゲーム秋の祭典，アミューズメントマシンショーが9月17～20日，東京ビッグサイトにて行なわれた。各メーカーの秋から冬にかけての新作がならんだショーの模様＋注目作を，8ページにわたって紹介しよう。（文／山田真也）

今年のAMショーの出展作とその傾向を報告せよ!!

アーケード・ゲームに関連するメーカーが一堂に会し，注目の新製品をズラリとならべるおなじみAMショー。まずは出展作をざっと振り返ってみよう。

多くのプレイヤーの耳目を引きつけていたのが音楽アクション。大御所コナミは目玉の『ビートマニア 3rd MIX』を筆頭に，『ダンスダンスレボリューション』『ポップンミュージック』，そして豪華な音響設備と七つに増えた鍵盤を備えた『ビートマニアIIDX』と，一挙4タイトルを出展していた。音楽アクションとしては，ほかに『パカパカパッション』（ナムコ），エレメカの『モグラッパー』（セガ）なども見られた。

一方，出展が少なめだったのが対戦格闘ゲーム。それでも『超鋼戦紀キカイオー』（カプコン），『SAMURAI SPIRITS 2～アスラ斬魔伝』（SNK），『ファイティングレイヤー』（アリカ／ナムコ）などが人気を博していた。また，カプコンブースにビデオ出展されていた『ジョジョの奇妙な冒険』と『パワーストーン』もアツい視線を集めていた。

そして活気づいていたのは，シューティング・ゲームである。『グラディウスIV～復活（仮称）～』（コナミ），『弾銃(だんがん)フィーバロン』（ケイブ），『ガンバード2』（彩京）のほか，ガンシューティングの『オペレーションタイガー』（タイトー）や『ガンメンウォーズ』（ナムコ）など多数出展されていた。また，タクミがカプコンのCP-システムIIにサードパーティーとして参入，『ギガウィング（仮称）』の制作を発表するなど，ブーム再燃のきざしが見えたショーだったのだ。

DANCE CRAZY!!

◀▼4作もの音楽アクションが出展されたコナミブース。ダンサーをフィーチャーしたステージは，4日間注目を集めっぱなしだった

イベント

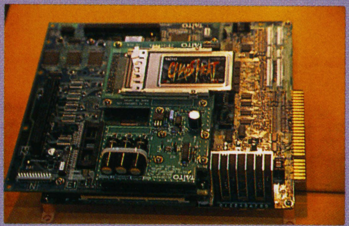
◀一般公開日にはチャリティー・オークションのほか，豪華賞品つきスタンプラリーも開催された

ガンシューティング

◀▲今年はなぜかガン・シューティングの出展が目立った。撃ちまくってストレスを解消せよ!!

新機軸のシステム

◀『スパイクアウト』はスピーカーにも注目!!



▶セーブ機能搭載基板〝タイトーGネット〟

▲だれもが面食らった『電車でGO！ Nゲージ編』。鉄道模型にカメラを仕込んでいるのだ

見てオドロケ!!

◀なんと『ガントレット』の続編が登場する!! 3Dで甦った名作に，マニアの注目が集まっていた

気になる新システムボード“NAOMI”を検証せよ!!

今回一番の注目を集めた，セガの新システムCGボード“NAOMI”。注目すべき点はいくつもあるが，なかでもポイントとなるのはセガの新家庭用ゲーム機・ドリームキャスト（以下DC）と互換性があることだ。NAOMIの開発環境はDCと同様，ウィンドウズCEがベースとなり，DCの業務用互換基板という位置づけになる。しかも，NAOMI専用筐体にはDC対応の携帯端末であるビジュアルメモリを差しこむスロットがあり，DCとのデータの連携が可能。データの連携がどう活かされるのか興味深いところだ。

カンジンのグラフィックだが，展示されていたデモ映像や，第1弾ソフトとなる『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』などいくつかのNAOMI用ゲームを見るかぎり，動きの美しさがとくに印象に残った。泥まみれの鋼鉄から揺れる水面まで，キレイに，しかもごく自然に描画され，非常にクオリティの高いCGに仕上がっていた。

なお，約20社ものメーカーがNAOMIに参入することが，すでに決定している。参入を表明したメーカー10社に，ソフトの開発予定について聞いてみたので，下表を参照してほしい。とにかく，今後のNAOMIの動向からは，目が離せないぞ。

▶第1弾ソフト『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』。流麗なゾンビの動きは必見

◀これがNAOMIの外観。高性能&コストパフォーマンスの良さが最大の特徴だ。当分はロムによるソフト供給となるが，CDロムへの拡張も予定しているとのこと

▶筐体には，DCのビジュアルメモリを差しこむスロットがある

■NAOMI参入決定メーカー10社に発売予定タイトルを聞く!!

メーカー	コメント
エイティング／ライジング	ハード機能を十分発揮できるよう，現在構想中。期待していてください
カプコン	NAOMI参入第1弾『パワーストーン』。この活劇を心して待て!!
ケイブ	銃を使わないガン・シューティングと本格派レーシングを来年発売に向けて開発予定です
彩京	企画は動いているが，詳細はまだ未定。意外なジャンルでいきたいと思っています
サミー	企画はスタートしているが，まだハードスペックを模索中。ウチらしからぬジャンルでいく予定です
ジャレコ	現在，家庭用との兼ね合いも考えて，ラインナップを検討中です
テクモ	『デッド オア アライブ2（仮）』を鋭意制作中。お楽しみに!!
トレジャー	現在は参入のみ決定。開発はスタートしているものの，具体的なジャンルや内容は未定です
ビスコ	現在開発中のソフトがあります。また，今後も基板の性能に合ったソフトを制作していきます
ビデオシステム	FOAとライセンス契約したF-1ゲームを発表する予定です

会場で行なわれたイベントをチェックせよ!!

■ beatmania BATTLE OF THE CLIMAX 1998

日本一の『ビートマニア 2nd MIX』フリークを決定すべく，一般公開日2日目に開催された全国大会。7月下旬から全国各地で行なわれてきた予選を勝ち抜いた，猛者67名が雌雄を決した。

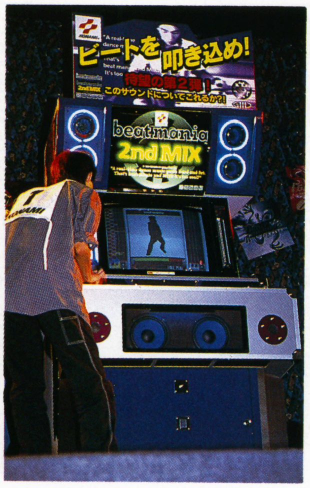
本大会は課題曲をプレイし，そのスコアで順位を決めるというルール。つまり，ボーダーなど各種ボーナスも重要なポイントになる。しかも全国大会だけあり，9万点台後半のスコアを出せなければ勝ち残れないほど，参加者のレベルは高かった。とくに準決勝戦では，ボーダー&パーフェクトが2名出たため，10万点を超えながら敗退した人が出たほどだ。

優勝者は京都からやってきた吉積邦彦さん。第2回戦，準決勝戦をトップで勝ち抜き，決勝戦も「ska」で9万9千点を超える完璧に近いプレイで栄冠を手に。

最後は香港チャンプのミス・ジェイ・タマヨ（なんと女性！）が登場。優勝者とのエキシビジョン・マッチと「house」の共演で，大会は幕を閉じた。

課　題　曲

●第1回戦（67名→10名）
DRUM'N BASS MIX “Deep Clear Eyes”
●第2回戦（10名→4名）
ballad “Do you love me？”
●準決勝戦（4名→2名）
rave（2nd MIX）“e-motion（2nd MIX）”
●決勝戦
ska “SKA a go go”



◀ボーダーボーナスは獲得できて当たり前，というくらい，非常にレベルの高い大会となった。課題曲も難易度が高いものばかりで，参加者は四苦八苦

▲左が優勝した吉積邦彦さん。右が香港チャンプのミス・ジェイ・タマヨ嬢。CUTE♥

■スペシャル・チャリティーオークション

昨年につづき開催されたチャリティーオークション。ゲストの登場や各社の協力によるレアなアイテムの出品で，異様な盛り上がりを見せた。アイテムの一部とその落札価格は，右表を参照あれ。

「うぃーす。どんなカンジ？」

お，カメラ担当の片平番長じゃないか。いやー，あんまり値上がりしてないよ。

「ふーん。じゃあ，よんせんえーん!!」

ありゃ，手ェあげちゃったよ。まあ，でもだれか競合して……くれないねぇ。

「カランカランカラーン（鐘の音）」

あははは～，落札しちゃった。しかも司会者にプレス証を見られて，『マイコンBASICマガジン』って連呼されてるし。まぁ，宣伝になるからいいか。

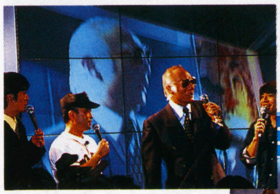
というワケで，片平番長のご厚意により（笑），落札したアイテムを読者にプレゼント!!（くわしくは255ページ参照）

◀珍品・レア品ぞろいで盛り上がったオークション

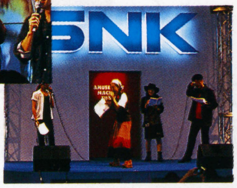
おもなオークション出展アイテム	提供メーカー	落札価格
『デイトナUSA2』特製総刺繍ピットクルーシャツ	セガ	15,000円
『侍魂～サムライスピリッツ』色・等身大ポップ&ポスターセット	SNK	30,000円
開発者サイン入り販促用グッズの福袋	カプコン	35,000円
『パチンコセクシーリアクション』琴義弓介直筆色紙&サイン入りポスターセット	サミー	40,000円
『みつめてナイト』ほか販促用ポストカード&トレーディング・カードセット	コナミ	50,000円

■そのほか

今年も新作ビデオ上映，ゲーム大会，開発者によるトークショーなどの定番イベントが各ブースで開かれたほか，カプコンの尾藤イサオライブなど，趣向を凝らしたものも見られた。それでは各種イベントを，ダイジェストでどうぞ。

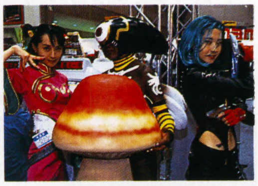


◀ナムコ『レースオン!!』イベントに八名信夫が乱入



▶SNKブースは声優イベント。ラジオの公開録音も行なわれたぞ

◀セガブースでは光吉猛修ライブを開催!!『デイトナUSA2』ほかを歌い上げた



▶百花繚乱だったコスプレイヤー

第36回アミューズメントマシンショー　おもな出展タイトル

メーカー名	タイトル	備　考
アタリゲームズ	ガントレット・レジェンド	3D化した名作ACTの続編
	エリア51　サイト4	ミニゲーム満載のガンSTG
	ベイパーTRX	近未来エアバイクレース
	ラジカルバイカーズ	暴走宅配ピザレーシング
	メイス	重厚な雰囲気の対戦格闘
アリカ	ファイティングレイヤー	新システム満載の対戦格闘
エイティング／ライジング	ブラッディロア2	獣化がカギの対戦格闘
SNK	SAMURAI SPIRITS 2～アスラ斬魔伝	ポリゴン『侍魂』第2弾
	ビーストバスターズ～セカンドナイトメア	元祖ゾンビガンSTGの続編
カプコン	超鋼戦紀キカイオー	迫力のロボット対戦格闘
	マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー	幅広い層に愛されるパズル
	ジョジョの奇妙な冒険（ビデオ出展）	名作マンガの対戦格闘
	パワーストーン（ビデオ出展）	NAOMI対応の立体活劇
ギャップス	フレイムガンナー（デモ出展）	作戦遂行型銃撃ACT
ケイブ	弾銃フィーバロン	原点を追求した縦STG
コナミ	ビートマニア 3rd MIX	話題のDJ SLG第3弾
	ポップンミュージック	かわいい画面の音楽ACT
	ダンスダンスレボリューション	足で操作するダンス体感SLG
	エヴィルナイト	3人同時プレイ可能なガンSTG
	スーパービシバシチャンプ	同名ACTのテーブル筐体版
	ビートマニアIIDX	人気DJ SLGの豪華版
	グラディウスIV　～復活（仮称）～	名作STGひさびさの新作
	コナミ80'sアーケードギャラリー（仮称）	過去の名作のオムニバス
	NBA PLAY BY PLAY	NBA公認ポリゴンバスケ
彩京	ガンバード2	奇想天外冒険STG第2弾
	対戦ホットギミック 快楽天	同名雑誌と提携した麻雀
	パイロットキッズ	おもちゃの世界のSTG
サイ・メイト	闘龍伝説エランドール	龍に乗り闘う対戦格闘
ザウルス	ショックトルーパーズ 2ndスカッド	MVS用戦争ACT第2弾
サクセス	コットンブーメラン	チーム制になったSTG

メーカー名	タイトル	備　考
セガ	スパイクアウト	乱入協力可能な格闘ACT
	ダートデビルズ	破天荒なダートレース
	オーシャンハンター	海中世界を進むガンSTG
	スターウォーズ トリロジー・アーケード	映画を再現したSTG
	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	人気ホラーガンSTGの続編
	ダイナマイトベースボール98	同名ゲームの最新データ版
	ブラッドバレット（仮称）	ゾンビ相手のホラーACT
タイトー	オペレーションタイガー	名作ガンSTGシリーズ第4弾
	カオスヒート	未知の生物と闘うACT
	レイクライシス	人気STGシリーズ第3弾
	電車でGO!　Nゲージ編	鉄道模型による電車SLG
タクミコーポレーション	ギガウィング（仮称）（ビデオ出展）	CP-システムII用のSTG
テクモ	デッドオアアライブ++	人気対戦格闘の改良版
	デッドオアアライブ2（仮）（ビデオ出展）	NAOMI対応の最新作
ナムコ	レースオン！	実況つき顔取りこみレース
	ガンメンウォーズ	対戦型顔取りこみガンSTG
	ダービークイズ マイドリームホース	競走馬を育てるクイズ
	パカパカパッション	対戦型の音楽ACT
	アタックプラレール	プラレール走行SLG
日本システム	パズルDEボーリング	同色の球を消すパズル
ビスコ	グルメバトルクイズ 料理王	料理づくしのクイズ
	戦神	独特な雰囲気の海外製STG
	武蔵巌流記	時代劇風の剣劇ACT
	フリップショット	対戦型球はじきACT
	イレブンビート ワールドトーナメント	ハドソン開発のサッカー
	スターソルジャー バニシングアース	ハドソン製STGの移植作
	テニス（仮称）（デモ出展）	ハドソン開発のテニス
フウキ	アシュラブレード	独自の雰囲気の対戦格闘
ミッチェル	パズループ	ぐるぐるまわるパズル
ミッドウェイ	NFLブリッツ99	ポリゴンアメフトの最新版
	ハイパードライブ	浮遊感が心地よいレース
	CARN EVIL	不気味な怪物討伐ガンSTG

※各略称の意味：STG=シューティング，ACT=アクション，SLG=シミュレーション
出展されたアーケード・ゲームのうち，8月以前に発売されたものは除外してあります。

第36回 アミューズメントマシンショー 出展作ピックアップ

鋼鉄の巨神に魅入られし者たちよ，立ちあがれ!!

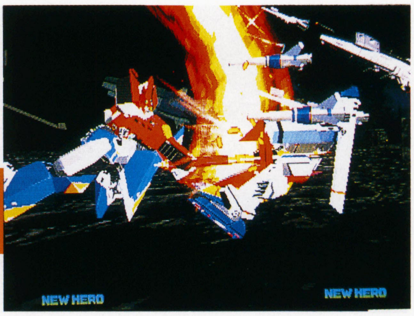
超鋼戦紀キカイオー

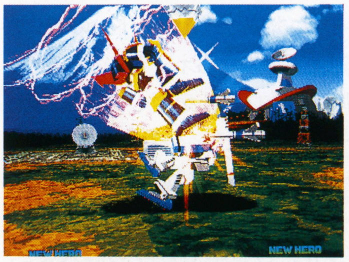
■カプコン　■対戦アクション　■稼働中

カプコンから放たれる対戦ゲームの最新作は，昔から少年少女に強い影響を与えてきた「ロボット・アニメ」をモチーフにした，ロボット対戦アクション・ゲーム『超鋼戦紀キカイオー』だ。

ロボットによる対戦アクションというと，同社の『サイバーボッツ』が思い出されるだろう。しかし，グラフィックなどは『～ボッツ』を想起させるものの，ガードがボタンである，同社の『X-MEN』シリーズで言うジェムのようなアイテムがあるなど，こまかな部分でちがいが見られる。加えて，ポリゴンを使用した演出は非常にハデで，メカ同士の対決ならではの迫力を実現しているのだ。

登場キャラクターなどは，いずれも知っている人ならニヤリとしてしまうものばかり。製作にはあの河森正治氏が協力しているので，ロボット・アニメ世代ならば存分に楽しめるだろう。



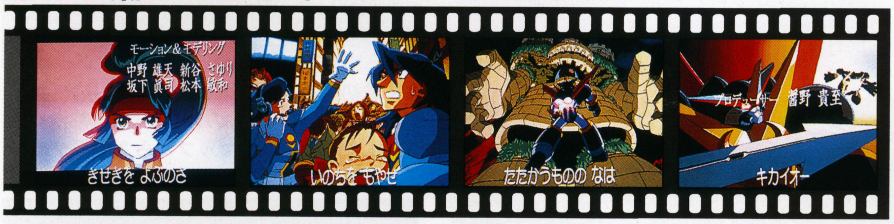


◀とにかく演出はハデ。鋼鉄がぶつかり合うさまは必見!!

カプコンからひとこと

♪たたかえーきーかいーおー，しんじーるものーは……。キカイオーがアツイ！キメろ，覇王雷鳴斬!!　（秋浜）

熱き血潮がたぎるオープニングを見よ!!



オレにも言わせろ!

操作方法が簡単でとっつきやすく，間口は広め。加えて題材が題材なので，幅広い年齢層にウケるかも。

遠い昔，はるか銀河系のかなたで…

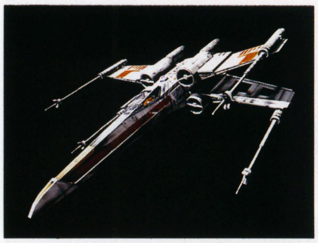
スターウォーズ トリロジー・アーケード

■セガ　■3Dシューティング　■今冬発売予定

SF映画の金字塔として名高い名作「スターウォーズ」シリーズ。宇宙戦争という題材ゆえ，いままで幾度となくゲーム化されてきた同作品だが，その最新版である『スターウォーズ　トリロジー・アーケード』がこの冬登場する。

ゲームは過去に公開された3部作すべてを舞台に展開。デススター破壊作戦，森のなかでのスピーダー・バイクによるチェイスなど，あまたの名場面がセガのシステム基板「MODEL3」による美麗なグラフィックで再現される。なんとライトセイバーでの剣闘まで再現されるというウワサなのでファンは刮目（かつもく）して待て！

◀▲上はスター・デストロイヤーとの攻防，左はデススター・トレンチ。あの名場面が体験できるぞ！



◀Xウィングなどのメカは，美しく精緻にモデリングされているのだ

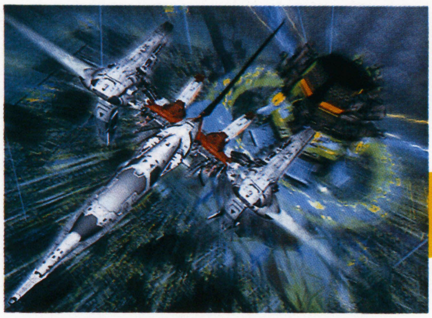
セガからひとこと

完成度40%にもかかわらず，大変好評をいただきました。今後のさらなるクオリティUPに，乞う御期待！　（小林）

オレにも言わせろ!

質感あふれるグラフィックと，映画そのままのサウンド。これだけでファンはもう満足。とくにデススターが大迫力!!

『超鋼戦紀キカイオー』: © CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.
『スターウォーズ　トリロジー・アーケード』: © 1998 Lucasfilm LTD & TM. All rights reserved. Used under authorization.



第36回 アミューズメントマシンショー

迫りくる未来の選択，光はどこへ…

レイクライシス

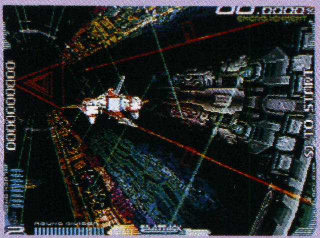
■タイトー　■シューティング　■発売日未定

今年5月に発表されたタイトーの新システム基板「タイトーGネット」。対応ゲーム第2弾は，ついに姿を現した『レイ～』シリーズの最新作『レイクライシス』だ。

ゲーム・システムは基本的に『レイストーム』を踏襲しているが，マップのランダム変化，侵食率（後述）の導入など，いくつかの新要素が盛りこまれている。おもしろいのが“個人データの記録”で，ゲーム開始前に名前を入力すると，ハイスコアやマップ構成などが記録され，次回以降のプレイに反映されるというもの。ハイスコアラーにはうれしい機能だ。

RAYCRISIS STORY

M.C.（機械世紀）0098，人類は人口増加対策として惑星開拓を画策。しかし，植民に適合する惑星が発見できなかったため，世界中のネットワークを結んだ完全独立思考型システム管理コンピュータ“Con-Human”に，新たな人類存続の方法を模索させる。100年後，“Con-Human”は人類存続の方法として，人間と機械との融合――人間の意識のみをみずからに取りこむことに可能性を見いだし，人体と意識の分離＝人体の排除を決定，人類の大量虐殺をはじめた。機械神経学者の主人公は“Con-Human”の暴走を止めるべく，ネットワークへの侵入を試みる――。



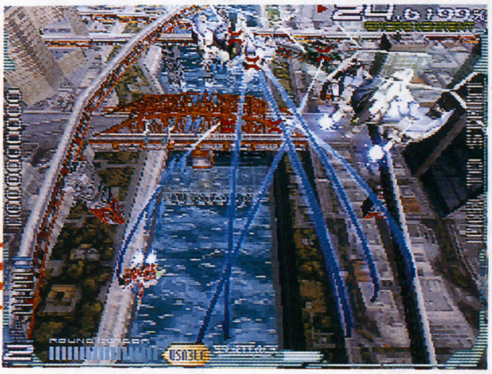
◀ネットワークに侵入する主人公。『レイフォース』以前のストーリーになる

タイトーからひとこと

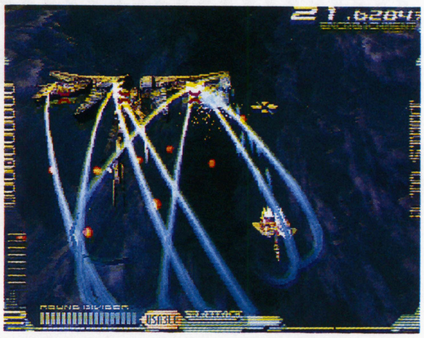
ついにレイシリーズ第3弾登場！　タイトーGネットのセーブ機能で，ひと味ちがったプレイ環境を提供します！　（永田）

オレにも言わせろ！

『レイストーム』の後継作だけあり，とにかく演出が美しい。また，照準が手前にまで届くようになったのもポイント。



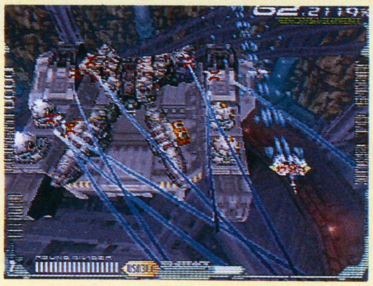
◀▼最初のホストコンピュータ・エリア（共通面）と最終ボス戦以外のステージは，都市や砂漠，水中など複数のマップから3種類がランダムで選ばれて構成される



2タイプの機体より自機を選択せよ

WR-01R（1号機）

シリーズでおなじみの機体。ショット攻撃では，攻撃力は低いが前方へ扇状に広がる弾を放つ。ロックオン攻撃のホーミングレーザーは最高8か所までロック可能で，撃つと捕捉したすべての箇所を同時に攻撃する。

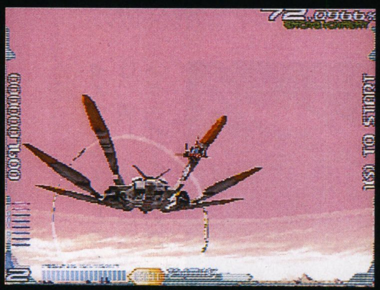


WR-02R（2号機）

攻撃幅はせまいものの切れ目がなく，攻撃力の高いレーザーがショット攻撃。ロックオン攻撃のサンダーレーザーは最高16か所までロックでき，撃つとロックした順に攻撃していく（同時攻撃はできない）。

侵食率とは？

ゲーム画面の右上部分には“侵食率”と呼ばれる数値が表示されている。この数値は敵機を画面外にのがすと，少しずつ上昇していく。侵食率はつぎの面の敵配置に影響するほか，100%を超えると強制的に最終ボスとの対決になってしまう。敵は積極的に破壊していこう。



◀ちょっと見にくいが，画面の右上部分に表示されているパーセンテージが“侵食率”だ

出展作ピックアップ

神話へと昇華した戦いがいま，ここに…

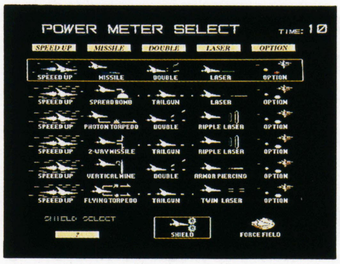
グラディウスIV〜復活（仮称）〜

■コナミ　■シューティング　■発売日未定

前作『グラディウスIII　伝説から神話へ』が登場したのが'89年。その後，3Dになった『ソーラーアサルト』や，家庭用オリジナル・タイトルの『グラディウス外伝』などが発売されたものの，本当の意味で『グラディウス』シリーズの続編と呼べる作品は出てこなかった。しかしいま，約9年もの沈黙を破り，ついにシリーズ最新作が登場するのだ。

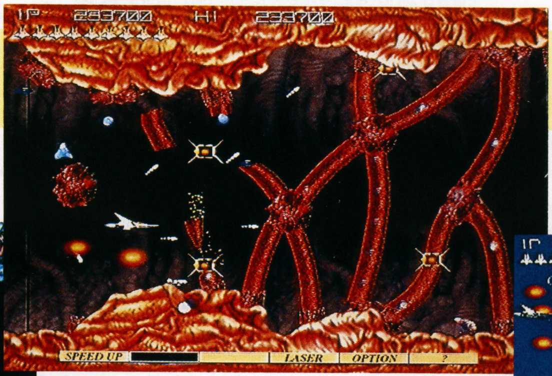
出展バージョンは完成度こそまだ40%だっが，それでも『グラディウスIV』の一端を垣間（かいま）見るに十分なデキだった。まず，このページの写真を見てもわかるように，グラフィックのクオリティが格段に向上した。また，今回もパワーアップ・メーターの選択が可能だ（『III』にあったエディットはなくなった）。選べるメーターは6種類もあり，なかにはヴァーティカルマイン，アーマーピアッシングなど，初登場の兵器もあったぞ。

面構成は「氷と泡の面」「火山と溶岩の面」など，シリーズの特徴的な面をまとめたカンジ。もちろん「モアイ面」もあるし，さらに「処理落ち」を残しておくなど，徹底して『グラディウス』らしさを感じさせる内容になってくれそうだ。

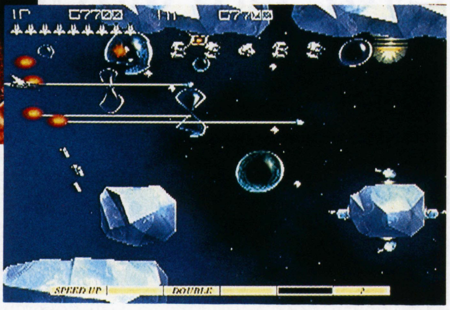


◀パワーアップは6種類のメーターから選択するのだ

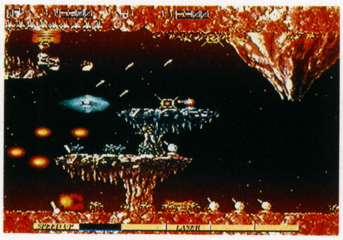
9年もの時を超え，よみがえるグラディウス神話



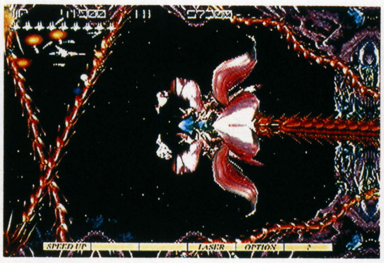
◀『グラIII』を想起させる植物面。出展バージョンでは1面だったが，変更の可能性もアリ



▶氷と泡が入りまじった面（出展バージョンの2面）。水平に伸びるレーザーが美しい

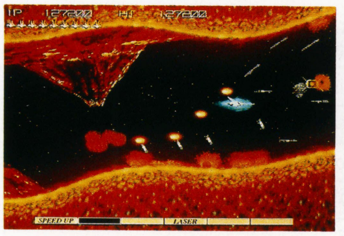


▶おなじみ火山面。周囲はぼんやりと赤く明滅するぞ



▲植物面のボス。上下から伸びる触手を破壊しつつ，コアを狙え!!

◀やはりあります，モアイ面。今回はどんな仕掛けが飛び出すのだろうか？



◀これも火山面。波うつ溶岩の海に火山が浮かぶのだ

コナミからひとこと

第5ステージまで完成（？）してました。このシリーズへのプレイヤーの期待をヒシヒシと感じる4日間でした。（小坂田）

オレにも言わせろ！

『I』〜『III』までをミックスさせた総集編，というのが第一印象。アーケードだから実現できた美しい演出は必見だ。

第36回 アミューズメントマシンショー

ハマるとセマる　デンジャラスな第3弾!!

ビートマニア3rdMIX

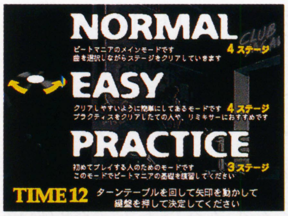
■コナミ　■DJシミュレーション　■稼働中

ゴキゲンな(死語)ダンス・サウンドを仕切るゲーム『ビートマニア』。その待望の第3弾が，ついにお目見えだ。

前作とのちがいだが，まずモードが変更された。ノーマルモードと曲は同じだが音符数が少なく，ゲージが回復しやすい“イージー”が追加。“エキスパート”はレベルゲージがフルの状態からスタートし，ゲージは減少するが回復せず，しかも曲の途中でもゲージがゼロになったらゲーム・オーバー，というキビしいものに変更された。

カンジンの曲のほうだが，今回はなんとニューヨーク・レコーディング。シリーズでおなじみのQUADRA, NITE SYSTEMらによる新曲はもちろん，「soul」や「j-dance pop」などは新参のアーティストが手がけている(くわしくは下表参照)。まったくの初心者から前作をヘビーに遊んだ人までが楽しめる，期待を裏切らないデキなのだ。

▲画面構成は前作までとほとんど変わらない。なお，前作から残った曲は，選択時にジャンルの横に「(classic)」と表示される



◀新たにイージーモードが追加された。エキスパートモードで遊ぶには，コマンド入力が必要

コナミからひとこと

開場と同時にダッシュできた人たちを見て感動しました。ノーマルをクリアしたらエキスパートにも挑戦だ!(小坂田)

オレにも言わせろ!

新曲はどれも難易度が高め。鍵盤三つ同時押し＋スクラッチ，なんて部分もあるのだ。最初はイージーで挑戦すべし。

これが『3rd MIX』の収録曲だ!!

注：新曲のうち★印のついたものは，プレイステーション版にも収録

	ジャンル	曲名	アーティスト名
CLASSIC	ambient	Beginning of life	QUADRA
	reggae funky mix	jam jam reggae (Funky jam Cookie mix)	Crunky Boy
	ballad	Do you love me?	reo-nagumo
	soul (1P)	LOVE SO GROOVY	LOVEMINTS
	soul (2P)	LOVE SO GROOVY (12inch version)	LOVEMINTS
	house (1P)	20,november (single mix)	DJ nagureo
	house (2P)	20,november (radio edit)	DJ nagureo
	drum'n bass mix	Deep Clear Eyes	QUADRA
	ska	SKA a go go	THE BALD HEADS
新曲	hiphop	s.d.z.	DJ mazinger featuring Muhammad
	reggae	Queens Jamaica	Crunky Boy featuring Muhammad
	ambient	life goes on	Quadra
	soul	find out	nouvo nude
	house	wild I/O	nouvo nude
	drumn bass	super highway	nouvo nude
	hard techno	Attack the music	DJ FX
	j-dance pop	Believe again	emotion of sound featuring miryam
	euro beat	LUV TO ME	THIRD-MIX miryam reo yoshinori
	world groove	tribe grooves	nite system
	funky jazz groove★	Stop Violence!	Herbie Hammock & His Band
	bigbeat mix★	METALGEAR SOLID～Main Theme	ESPACIO BROTHERS
	bossa groove★	La Bossanova de Fabienne	staccato two-F

出展作ピックアップ

ホップ！ ステップ！ ダンス！

ダンスダンスレボリューション

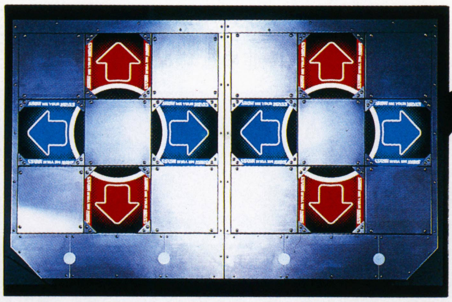
■コナミ　■ダンス体感シミュレーション　■稼働中

『ビートマニア』の大ブレイクで，家庭用ゲーム機のみならずアーケードでもブームを巻き起こしたリズム・アクション。今度は指ではなく，全身でリズムをとってステップを踏む，アーケードならではの体感型ダンス・アクションが登場した。

この『ダンスダンスレボリューション』は，筐体下部に上・下・左・右の合計四つのフットスイッチが据えつけられており，画面下方から出現する矢印が画面上部の白い矢印（ステップゾーン）と重なった瞬間に，同方向のスイッチを踏んでいく。タイミングが悪いと画面上部のダンスゲージが減少していき，ゼロになると曲の途中でもゲーム・オーバーになってしまうのだ（イージーモードをのぞく）。

曲は東芝EMIから発売されているCD「ダンスマニア」シリーズからチョイスされた，有名なダンス・サウンドを採用。アツくなれることマチガイなしだ!!

▲ゲーム中の画面。矢印は画面下から出現し，上に向かって動いていく。ちょうど『ビートマニア』の逆だと思えばいい



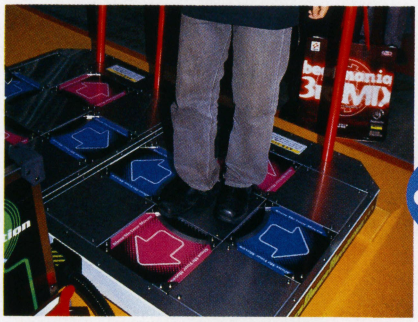
◀▲カラフルなボディと25cmウーファー＆バスレフダクトが目をひく筐体。足もと部分には四つのスイッチがあり，これを曲に合わせてタイミングよく踏んでいく。左側が1P用，右側が2P用だ

『ダンスダンスレボリューション』収録曲

曲　名	アーティスト名	遊べるモード		
		イージー	ノーマル	ハード
HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW	THE OLIVIA PROJECT	○	○	－
BUTTERFLY	SMILE.dk	○	○	○
KUNG FU FIGHTING	BUS STOP	○	○	○
LET'S GET DOWN	JT PLAYAZ	○	－	○
THAT'S THE WAY	KC & THE SUNSHINE BAND	○	○	－
STRICTLY BUSSINESS	MANTRONIK VS EPMD	－	－	○
LITTLE BITCH	THE SPECIALS	－	－	○

◀ダンス・コンピレーションアルバム「ダンスマニア」シリーズから選ばれた有名な曲ばかりを収録

華麗なるステップはこう踏め!!



▲基本的には中央に立ち，どちらかの足を軸につま先でスイッチを軽く踏んでいく

▼軸足が変化したり，同時に踏んだりする場合は，ジャンプしつつリズミカルに踊れ！

コナミからひとこと

今回一番長蛇の列ができ，たくさん取材を受けたのがコレ。スコアラーにはたまらないオススメの一作です。（小坂田）

オレにも言わせろ！

これは理屈抜きに楽しい！　音符の配置が絶妙で，誰でも簡単にカッコよく踊らせてくれる。とくに2人同時プレイは，まるでダンス甲○園のようでアツイ!!

協力:㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
●アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第44回

1985年・Part9『魔界に心奪われし者たち』

自分が避ければ相手も避ける

カプコンの作品には，プレイヤーの動作を確認してから敵キャラの動き(攻撃)を決める，というプログラムが組まれているものが多い。代表的な例が『魔界村』のレッドアリーマーだ。主人公アーサーが近寄ると動き出す。アーサーが武器を投げると上に飛んで逃げる。飛んだあとはしばらく空中を漂(ただよ)い，突然アーサーに向かって体当たり攻撃を仕掛けてくる。──この当時，さも生きているような動きをするキャラに魅力は感じたものの，その新鮮な動きに，対処法がわからずホンロウされて，先に進めないプレイヤーも数多くいたはずだ。

壁を越えたいプレイヤー

アーケード・ゲームをやっていて，もし自分の腕だけでは越えられない壁があったらどうするか。お金を湯水のごとくつぎこむ，しばらくプレイしない，あき

魔界村

■カプコン
■魔界アクション

▶裸にされて、カエルにされて、骨にされるアーサー

◀右とショットを連打する。ちょっとしたテクニックだ

魔王ゴンディアスの手からプリンセス・ギネヴィナを救うべく，全5種類の武器を駆使して進んでいく。騎士アーサーは，敵の攻撃に当たるとヨロイがはがれて裸になり，その状態で攻撃を食らうと1ミス。

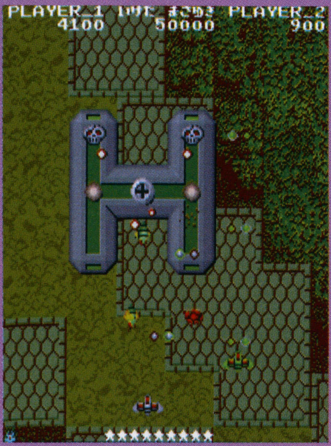
1周したら，もう1周!

一角獣! ドラゴン! サタン!

六つの門を抜けてプリンセスを救出だ!

エグゼドエグゼス

■カプコン
■縦スクロール虫シューティング



攻撃はショットとクラッシュの2種類。ショットはレバー入力(上，ニュートラル，下)との組み合わせで射程が変化，クラッシュは下部に表示されている星の数だけ敵の弾を消す。1000万点で終了。

戦場の狼

■カプコン
■アクション

スーパージョーを操作し，連射のきくマシンガンと画面上方へのみ投げられる単発手榴弾で敵を倒す縦スクロール・アクション。手榴弾は攻撃範囲は広いが，数にかぎりがある。全4面，エンドレス。

らめる，など人によっていろいろだろうが，まずは「自分よりもうまい人のプレイを参考にする」のが一番だろう。そのあと，自分なりのパターンを試行錯誤して構築するというのがセオリーである。そしてひとつのゲームを満足のいくまでしゃぶりつくしたプレイヤーが再びまわりを見渡すと，つぎなる興味深いゲームが目に……以下くり返し。このかぎりない魔力に引きつけられている人がキミのまわりにいないか？　えっ，自分だって？

余談になるが，今回のAMショーで参考出展されていた『コナミ'80sギャラリー』に，対戦格闘世代の若者が観客(ギャラリー)について いるのがほほえましかった。

（1985年Part9終わり・Part10につづく）

参考資料：

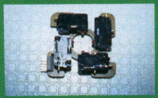
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1997』

Graffiti Club

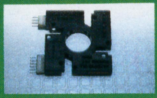
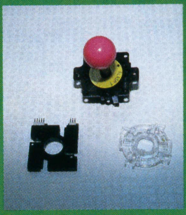
お題：レバー

アーケード・ゲームまわりのふだんは気にならないものを気にするこのコーナー。今回は「レバー」です。

レバーはスイッチが2個のものも存在しますが，4個のものがメインです。その内部では，ゲーム操作の複雑化と並行して，スイッチの耐久性の強化や斜め入力認識能力の向上などのマイナーチェンジがくり返されてきました。最近では光センサーを導入したレバーまで開発されましたが，レバーを通して伝わってくるスイッチの感触がないため，上級プレイヤーにキラわれてしまい，世代交代は思うようにに進んでいないようです。



◀▼昔と異なり，スイッチの端子が集中している。メンテナンスが容易になった

▼▶基本構造は変わらないが，スイッチが光センサーになった最新式のレバー

ハングオンJr.

■セガ
■バイクレース

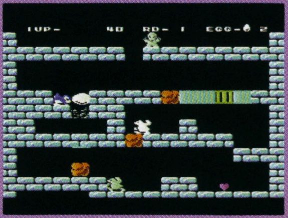
▶画面はショボいがスピードは『ハングオン』のまま

◀ゲーム・オーバー後に走行距離を見れる点も同じだ

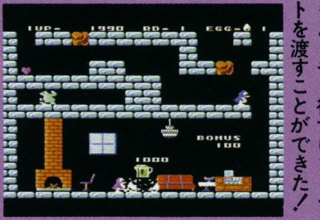
体感ゲーム『ハングオン』の縮小版。通常のテーブル筐体で遊べるように，コントロールは左右のみのデジタル入力に変更されている。アクセルとブレーキの操作も，ボタンのオンオフで行なう。

どきどきペンギンランド

■セガ
■パズルゲーム



▶面の下層を覚えないと，卵を届けるのはむずかしい

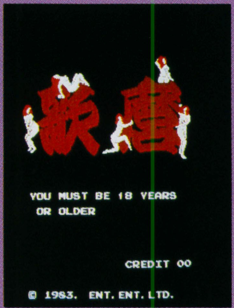


◀ようやく彼女にプレゼントを渡すことができた！

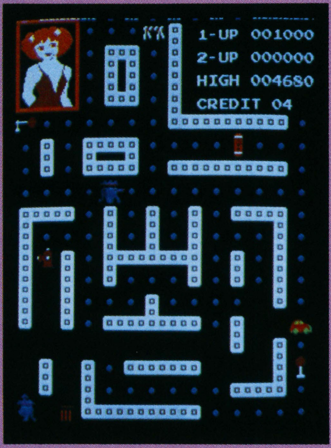
アイスブロックのはるか下の彼女に，プレゼントの入った卵を割らないように届ける。卵は3段までは落としても大丈夫。主人公は「自分の斜め下に穴をあける」「岩を落とす」「ジャンプ」が可能。

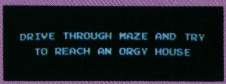
歌麿（83年アフターケア）

■開発元不明
■ドットイート&アクション



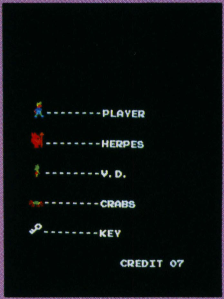
ドットイート・シーンとアクション・シーンのふたつをクリアするたびに，ごほうび画面が表示。4種類あるごほうび画面を見終わるとゲーム・オーバー。なお，タイトル画面には18禁と表記されている。

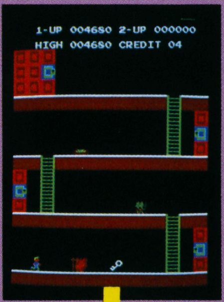




▲▼ドットイート説明画面。このゲーム，操作性が悪い

▼▶アクション・シーンが終わると音声アリでムフフシーンがはじまるぞ。でも，よい子（ベーマガ読者）には見せられません





「Graffiti Club」写真協力：三和電子株式会社

Arcade Game

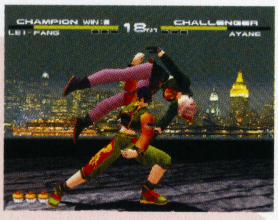
AMショーの直後ということもあって，新作が多数登場する。目玉は，やはり大ヒットゲームの続編『ビートマニア 3rd MIX』か。ガン・シューティングが4作も登場するのにも注目。ビスコからは，ニンテンドウ64互換基板「アレック64」用タイトルが登場。

New Release Title
アーケード・ゲーム今月の新作

デッドオアアライブ++（プラスプラス）

10／上 ■テクモ ■対戦格闘

プレイステーション版『デッドオアアライブ』を改良したバージョン・アップ版。バースとあやねのふたりの新キャラや，クリティカルヒットといった新システムを追加している。

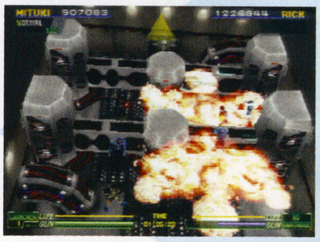


▶打撃・投げ・ホールドの3すくみの法則は健在。どんな技でも反撃できるぞ

◀カウンターヒットや受け身，中段技専用の反撃技など，新要素が満載

カオスヒート

10／中 ■タイトー ■格闘アクション



新基板「タイトーGネット」第1弾タイトル。宇宙より飛来した謎の生物がうごめく研究所に潜入し，さまざまな任務を遂行する。プレイヤーの行動によって，進行ルートが分岐していく。

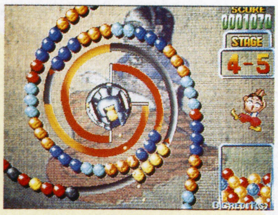
▶アクシデントへの対処方法などにより，ルートが分岐する場所があるのだ

◀とにかく気持ち悪いデザインの敵キャラたち。とくにボスのデザインは圧巻！

パズループ

10／下 ■ミッチェル ■アクションパズル

シューティングの要素を取り入れたアクションパズル。渦巻き状のレールを進んでくる玉の列に向けて，画面中央から玉を撃ちこむ。同色の玉を3個以上つなげれば消すことが可能。



▶中央にある発射台に向けて進んでくる玉の行列。これに玉を撃ちこむのだ

◀ひとり用モードは面クリアタイプとエンドレスの2種類。対戦モードもあるぞ

ダートデビルズ

10月 ■セガ ■レーシング

岩や泥沼などにおおわれたサーキットを，オフロード・カーで疾走するダートレース。性能の異なる5種類の車から自車を選択し，渓谷など3種類のコースを疾走する。4台までの通信対戦が可能。

グルメバトルクイズ 料理王

10月 ■ビスコ ■クイズ

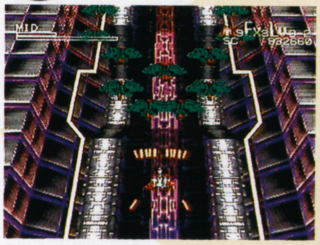
“食”をテーマにした問題で異色料理人たちと対戦するクイズゲーム。クイズに答えて料理を完成させ，その出来映えを競う。対決に勝つと，150店以上の有名料理店のメニューを見ることが可能。

▶登場する料理人は実写画像。ビジョ〜に濃いキャラクターたちばかりだ

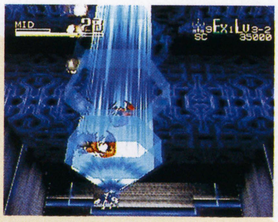
◀クイズの途中には，ボーナス的な要素もある「ぴざクジ」のミニゲームも

スターソルジャー バニシングアース

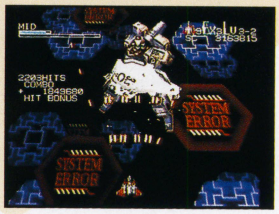
10月 ■ビスコ ■シューティング ■アレック64



［ニンテンドウ64から移植］家庭用で人気の『スターソルジャー』シリーズ最新作を移植。3種類の機体のなかから自機を選び，戦闘シミュレータにハッキングしてきたゼオグラード軍と戦う。



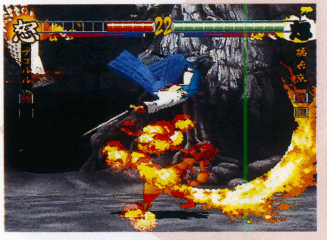
▶伝説のシューティングがアーケードに初登場。演出もパワーアップしているぞ



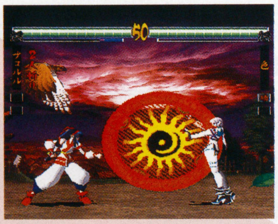
◀シリーズの特徴でもある多彩なボーナスは，今作にも継承されているのだ

SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝

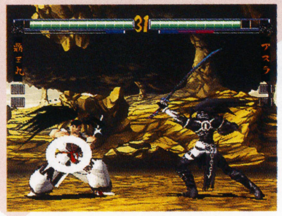
10月 ■SNK ■対戦格闘



ポリゴンによる3D剣劇格闘『侍魂』の続編。新キャラのアスラと八角泰山を加えた13人のキャラが，壊帝ユガの打倒を目指す。軸ずらしや弾き返しなどの新システムが採用されている。



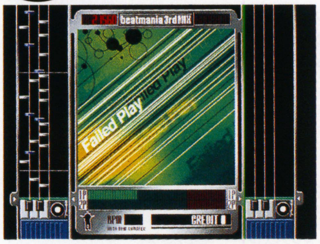
▲同キャラでも修羅と羅刹とでは，外見や技の性能などが大きく異なっている



▲システムは前作から大幅に改良された。SCSも2タイプに増えたのだ

ビートマニア 3rd MIX

9/中 ■コナミ ■アクション



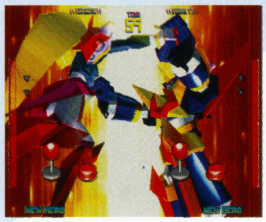
音楽に合わせてタイミングよくボタンを押す，人気DJアクションの最新作。前作までに登場した9曲と，12曲以上の新曲が収録されている。初心者やリミキサー向けのイージーモードを新設。

超鋼戦紀キカイオー

9/下 ■カプコン ■対戦格闘

巨大ロボットが闘うポリゴン対戦格闘。15人の主人公が8体のメカに搭乗し，それぞれの思惑を胸に闘いへ身を投じる。さまざまなロボット・アニメのエッセンスを取り入れた演出が特徴。

▲とにかく演出がハデ。モードはストーリーとヒーローチャレンジの2種類

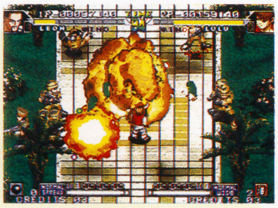


▲「超時空要塞マクロス」でおなじみの河森正治&スタジオぬえが企画に参加

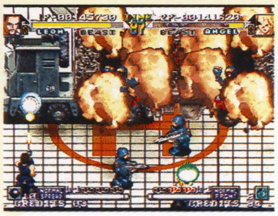
ショックトルーパーズ 2ndスカッド

9/下 ■ザウルス ■アクション ■MVS

傭兵部隊が活躍する同名シューティング・アクションの第2弾。東南アジアの新興国で発生したクーデターを鎮圧するべく，4人の傭兵が特殊任務につく。攻撃回避や特殊武器などの要素は健在。



▲チームバトルやルート選択がなくなり，システムがより単純明快になった



▲とにかく破壊の快感を追求した内容。徹底的に撃ちまくり，壊しまくれ！

エヴィルナイト

9/29 ■コナミ ■ガン・シューティング

行方不明となった恋人を救出するために，殺人鬼やアンデッドが出没する洋館に乗りこむホラー風ガン・シューティング。3人同時プレイが可能で，2P用の銃のみ性能が異なる。タメ撃ちも可能。

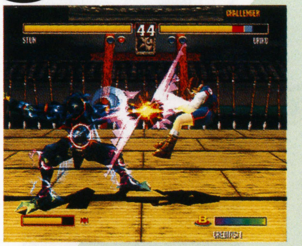
ビーストバスターズ セカンドナイトメア

9/11 ■SNK ■ガン・シューティング

'89年に発売されて好評を博した『ビーストバスターズ』の続編。人間がモンスターに変貌する病気が蔓延した病院を舞台に，ゾンビや未知の生物との戦闘が展開する。ふたりまでの同時プレイ可能。

ブラッディロア2

9/下 ■エイティング/ライジング ■対戦格闘



キャラクターが獣に変身する"獣化"システムを採用した3D対戦格闘の第2弾。ガードが2種類になり，獣化時にのみ使用できる必殺技「ビーストドライブ」などが採用された。登場キャラは9人。

▲各キャラは獣化することで，その性能や使える技などが大きく変化するのだ

▲オープニング映像は，MTVなどで有名なミュージックチャンネル社が制作

獣になれ！己の野生を解放せよ!!

▲キャラクターは，前作に登場した4人（ボスのウリコを含む）と新キャラの5人が登場する
▶獣化時のみ使用できる強力な必殺技「ビーストドライブ」。コマンドは複雑だが，そのぶん破壊力はすさまじい。ほか，ガードエスケープが空中でも可能になるなど，新システムが満載だ

レースオン！

9月 ■ナムコ ■レーシング

シンプルなデザインのコースを走るレースゲーム。筐体上部に設置されている小型カメラ「ナムカム」でプレイヤーの顔を撮影し，その画像を車の上などに表示する機能を搭載している。

ヘンな顔でライバルをイカクしろ!!

▲レース開始前に撮影した表情が，ゲーム中ずっと表示される。あらかじめヘンな表情を撮影しておき，ライバルを笑わせるのも作戦のうち!?
▶システムは非常にシンプルで，ほかの車にぶつかってもほとんど減速しないのが特徴。ライバル・カーにガンガンぶつかってジャマをするのだ

オペレーションタイガー

9／下 ■タイトー ■ガン・シューティング

同社のガン・シューティング『オペレーション』シリーズの第4弾。任務に失敗して捕虜となった主人公が，マシンガンを手に5人の仲間を救出しつつ脱出を目指す。ルート分岐システムを採用。

オーシャンハンター

9／下 ■セガ ■ガン・シューティング

七つの海に棲む7匹の怪物を退治するため，ふたりの少年が海中を冒険するガン・シューティング。幻想的な海中世界を水中スクーターで進み，巨大タコや人喰いザメなどに立ち向かう。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

ファン待望の『グラディウスⅣ』がついに発売決定。コナミからはほかにも『ビートマニア』の続編や，'80年代の作品をリメイクしたオムニバス集などが発表された。なお，NAOMIはドリームキャスト互換，アレック64はニンテンドウ64互換の基板。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
9月中旬	D-Dラバー2	テーブルゲーム	中日本プロジェクト
11月18日	ダンスダンスレボリューション	アクション	コナミ
11月予定	★フレイムガンナー	アクション	ギャップス
	ガンメンウォーズ	シューティング	ナムコ
98年予定	ガンバード2	シューティング	彩京
	対戦ホットギミック 快楽天	麻雀	彩京
	★パイロットキッズ	シューティング	彩京
冬頃予定	ジョジョの奇妙な冒険	対戦格闘	カプコン
	★スターウォーズ トリロジー・アーケード	3Dシューティング	セガ
未定	ファイティングレイヤー	対戦格闘	アリカ
	マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー	アクションパズル	カプコン
	★NBAプレイバイプレイ	バスケットボール	コナミ
	★グラディウスⅣ～復活（仮）	シューティング	コナミ
	★コナミ80'sアーケードギャラリー（仮）	オムニバス	コナミ
	★スリルドライブ	レーシング	コナミ
	★ビートマニアⅡDX	アクション	コナミ
	★電車でGO！Nゲージ編	SLG	タイトー
	★レイクライシス	シューティング	タイトー
	★ギガウィング（仮）	シューティング	タクミコーポレーション／カプコン
	アタックプラレール	アクション	ナムコ
	ダービークイズ マイドリームホース	クイズ	ナムコ
	★パカパカパッション	アクション	ナムコ
	★パズルDEボーリング	アクションパズル	日本システム
	★戦神	シューティング	ビスコ
▼MVS			
未定	キャプテントマディー	アクション	ビスコ
	フリップショット	アクションパズル	ビスコ
	武蔵厳流記	アクション	ビスコ
▼NAOMI			
未定	★パワーストーン	対戦格闘	カプコン
	★ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	ガンシューティング	セガ
	★ダイナマイトベースボール98	野球	セガ
	★ブラッドバレット（仮）	アクション	セガ
	★デッドオアアライブ2（仮）	対戦格闘	テクモ
▼ST-V			
11月予定	闘龍伝説エランドール	対戦格闘	サイ・メイト
▼アレック64			
未定	★テニス（仮）	テニス	ビスコ

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●GTIクラブ バーチャルギアバージョン（コナミ）未定●弾銃フィーバロン（ケイブ）9月14日→9月下旬●クイズ&バラエティ すくすく犬福（ビデオシステム）8月中旬→8月下旬●アシュラブレード（フウキ）9月下旬→10月上旬

今月の人気ゲーム HOT 10

初登場の『ソウルキャリバー』が4位に食いこんだ。ジワジワと人気上昇の『サイキックフォース2012』は待望のベスト10入り。

1. 前1位 **ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ** ●SNK ●対戦格闘
2. 前2位 **ストリートファイターZERO3** ●カプコン ●対戦格闘
3. ↑前5位 **バーチャストライカー2 VERSION'98** ●セガ ●サッカー
4. 初登場 **ソウルキャリバー** ●ナムコ ●対戦格闘
5. ↑前6位 **ビートマニア 2nd MIX** ●コナミ ●アクション
6. 前3位 **電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム** ●セガ ●3Dアクション
7. 前7位 **ダイナマイト刑事2～カリブの海賊編** ●セガ ●格闘アクション
8. 前4位 **ストリートファイターEX2** ●アリカ／カプコン ●対戦格闘
9. 初登場 **サイキックフォース2012** ●タイトー ●対戦格闘
10. 前8位 **鉄拳3** ●ナムコ ●対戦格闘

Pick Up 4位

ソウルキャリバー

▲黄星京，吉光，リザードマンの3キャラがタイム・リリースで登場。新キャラはまだ登場するのだろうか？

とことん ぷよぷよ～ん

緊急スクープ号

お待ちどうさま！　約2年の歳月を経て，ついに発表されました，『ぷよぷよ』最新作！　今月は，どこよりもくわしい速報をお届けだ。ところで，当コーナーは今月から仮スタート（タイトル・ロゴも仮だしね）。しばらくは「とこぷーSUN」と並行営業するぞ。（ぷよ番：大出綾太）

第4作『ぷよぷよ～ん』はドリームキャストで発売!!

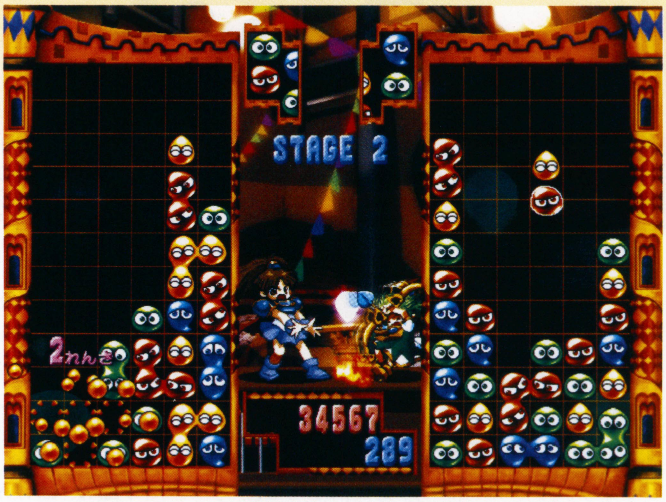
「ぷよ」シリーズ第4弾は，ズバリ『ぷよぷよ～ん』（略して『ぷよよん』）。発売元はコンパイルだ。対応機種は，なんとドリームキャスト！　発売は来年3月（価格は未定）なので，本体ともども購入計画を立てておきましょう。

気になる内容だけど，まだ断片的にしか公表されてないので，公開資料と画面写真をもとに，推測を含めて紹介しよう。まず「キャラごとに異なる技が使える」。『ぷよSUN』のふたぷよのように使用キャラを選択し，そのキャラが持っている特殊技を対戦中に使うことができるわけだ。技の具体的な内容は不明だけど，3個消しや固ぷよ攻撃などがありそう？

つづいて「ストーリーモードでは，サポートキャラを入れ替えることで複数の技が使用可能」。ストーリーモード（＝ひとぷよ？）では仲間を連れていけるうえ，仲間キャラによって使用できる技の種類が変化するわけだ。画面写真から推測すると，サポートキャラはひとりで，対戦後に仲間にするようだけど……。

ほかには「高画質を実現」「連鎖ボイス&アニメーションや漫才デモも健在」「豊富なモードと多彩なオプションがさらに充実」ということが判明している。

……と，今月はここまで。なおアーケード版は，いまのところ予定がないとのこと。でも，ドリームキャストの業務用互換基板「NAOMI」が発売されるので，アーケードへの投入も可能性がないわけではなさそうだ。来月は，さらに新しい情報をお届けしよう。



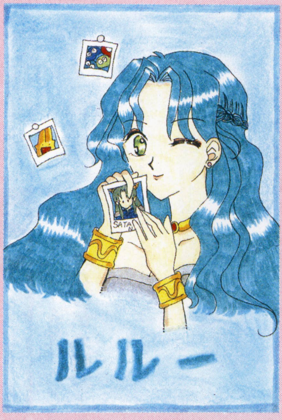
▲連鎖に合わせて，画面中央にいるキャラがアクションをするようだ。2P側は新キャラかも

◀▲漫才デモは，キャラが大きく表示される『わくぷよ』形式に。この4キャラは出演確実？

勝手に企画募集!! 「みんなでぷよぷよ」

ついに発表されましたね，『ぷよよん』。発売は半年先と，ちょっと間がありますが，とこぷーでは随時情報を追いかけますよ。そこで，発売まで時間があるから，逆にいまのうちなら要望を実現してもらえるかも!?という勝手な思いこみのもと『ぷよよん』への要望および内容予想をババーンと大募集。ガシガシ送ってください。てなわけで，次ページへつづく。

▼【大阪府豊中市・藤井朱丸】最近は女性キャラが大半です



▲【熊本市・楸】ルルーのイラストはひさしぶりだなぁ

▼【埼玉県本庄市・MINO】『魔導』何周しましたか？

■投稿のあて先：〒141-8751 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「とこぷー」係

とことんぷよぷよSUN

■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション
Windows95
ゲームボーイ
（11月27日発売）

それゆけそれゆけ「とこぷー」です。『ぷよよん』が発表されたけど，まだまだ『ぷよSUN』は現役。そう，ゲームボーイへの移植が発表されたのです。そこで，内容紹介とともに，開発スタッフ・インタビューをお送りします。（ぷよ番：大出綾太）

GB『ぽけっとぷよSUN』発表記念インタビュー

いよいよ，ゲームボーイ版『ぽけっとぷよぷよSUN』が発表されたぞ。11月27日発売で，定価3,980円だ。最大の特徴はゲームボーイカラー対応ということ。従来のGBのモノクロ画面でもプレイできるけど，ここはGBカラーで遊ぶのがホントでしょう。まずは『ぽけぷよSUN』の内容を簡単に紹介しておこう。

- **太陽ぷよやおじゃまぷよの降る列がランダムで決まる**
- **全消しすると，自分側に太陽ぷよが降るのと同時に，つぎにぷよを消したときに発生するおじゃまぷよの量が増加する（『ぷよ通』と同じスタイル）**
- **『ぽけぷよ通』との対戦が可能（通ルールのみ）**
- **収録モードは，「ひとぷよ」「ふたぷよ」「とこぷよ」「とこなぞ」に加えて，「とこなぞたいせん」が新登場**
- **「とこぷよ」「とこなぞ」は，プレイ内容に応じて20～1級の認定証が表示される，AJPA公認の腕前判定機能つき**
- **認定証付属のイラストを集めたり，友だちからコピーしてもらうことが可能**

というわけで，さっそく広島に飛んで，『ぽけぷよSUN』開発ディレクター・赤間さんへのインタビューを敢行（ついでに宮島も観光）。じっくり読むべし。

答えてくれた人
㈱コンパイル『ぽけぷよSUN』ディレクター
赤間正生さん

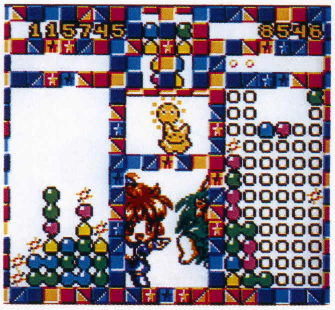
★　★　★

――今回の『ぽけぷよSUN』の開発コンセプトを教えてください。

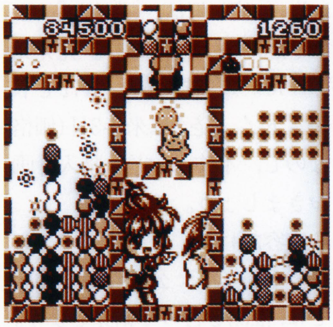
赤間「もともと『ぷよSUN』は，演出面での評価が高かったんですが，GBでは凝ったことができないので，その手が通用しない（笑）。そのぶんゲーム性を見なおして，太陽ぷよのシステムを遊びやすく変更しました」

――太陽ぷよの落下する列がランダムになったんですよね。

赤間「そうです。それから，落下タイミングも早めになってます。これまでは，予告ぷよを相殺してから太陽ぷよが発生するまでにタイムラグがあったんですが，今回は相殺直後に太陽ぷよが降るようにしました。このため，自分が相殺しているあいだは，たまっているおじゃまぷよが降らずに太陽ぷよが降ってくるので，1手ごとに相殺をくり返して生き延びるという戦法が可能になってます」



▶GBカラーを使ったときの画面。イガイガなのが太陽ぷよなのです



◀モノクロ時。連鎖すると中央のキャラが押し合いをするのだ

――「とこなぞたいせん」という新しいモードも用意されているそうですが。

赤間「これまでのとこなぞをベースにして，連鎖したり，問題を解いたりすると，相手側におじゃまぷよを少し送れるというモードです。『ぷよ』のおもしろさって，相手をジャマしながら消すというところにあると思うんです。とこなぞも，相手に攻撃できるという要素を導入することで熱中度が上がれば，と。オプションも充実していて，送れる量とか太陽ぷよの有無，1P側と2P側それぞれのノルマ数などを設定できます」

――腕前判定機能については？

赤間「GBということで，子どもさんが遊ぶケースが多いでしょうから，腕前を教えてあげられる機能があるといいなと思いまして。あと，長時間プレイしてくれたおみやげ的な要素も持たせるために，認定証にはイラストをつけて，それをコレクションできるようにしました。基本的に，どの級でどのイラストが出るかは決まってますが，うまくない人でも全部のイラストが見られるように，低い確率でちがう級のイラストが出るようにしてあります。ただ，じつはそういう腕前判定は，厳密には専用のモードを用意して

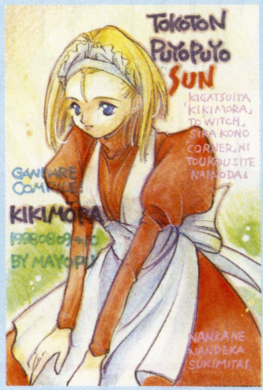
ぷよってねっと，お疲れ！
「みんなでぷよぷよ」

8月30日，ゲームinナミキ明大前にて「ぷよってねっと大会」ファイナルが開催された。全国16会場で行なわれた予選大会マスター＋当日予選突破者によるトーナメントは，対戦本数を多めにして，選手も観客もじっくりと対戦を楽しめるように配慮されていたのだ。試合のほうは，村田篤史vs服部　崇両三段がぶつかるなど，好カードが続出で見ごたえもバッグン。決勝では，どちらかが連勝する場面が多かったけれど，これは技術の差を超えて，読みの波長が合ったほうが勝つという領域になったということか？

【大会結果】●マスター：山川藤彰（東京予選マスター）●キング：服部　崇（京都予選マスター）●ナイト：小林徹也（当日予選ナイト）●ポーン：田中芳和（福岡予選マスター）

今回の大会，全体としては成功だと思いますよ。スタッフのみなさん，お疲れさま。最後に余談。当日はウルトラクイズに参加してからの取材だったんだけど，ウルトラにはソニックチームの中さんも参加されてたそうで。お互い，次回はがんばりましょう（面識ないのに無礼な）。

▲【静岡県藤枝市・望月ノゾム】だっちゅーの（ベタ）

▼【岐阜県海津郡・まよ】キキーモラもいいっすよね


◀【栃木県小山市・ねことりやすきち】失敗？　これはこれでグッドでしょう

▼台風が接近するなか，観客を含めて50人近いぷよらーが集まった

測定しないとダメなのかな，と最近感じているんです。なので，今回の認定証は，ある程度の目安として楽しんでほしいですね。だから1級までで段位がないんですよ。段になると，確固としたポリシーが必要かな，と弱気になってしまって（笑）」

――『ぽけぷよ通』と通信対戦ができるのにはおどろきました。

赤間「機能としては，ちょっと地味なんですけど（笑）。技術的には結構無理してるんですよ。基本的には，『ぽけぷよSUN』が『ぽけぷよ通』のふりをして通信するという構造です。『ぽけぷよ通』側がルールを選択して，『ぽけぷよSUN』がそれに対応して通信を行なってゲームを実行する，という形になっているんです」

――GBでの開発ということで，制限が多かったのでは？

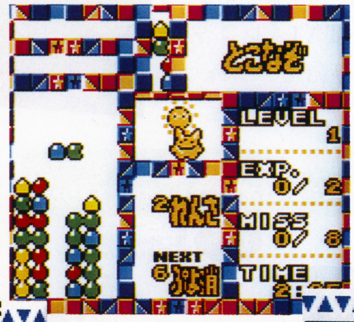
赤間「そうですね。できることがかぎられているんで，そのなかで一番効果的な方法を見きわめるという作業に苦労しました。ボイスも，対戦中以外なら鳴らすことができるんですが，連鎖時に鳴らないとあまり意味がないので，現在実現に向けて研究中です。あと，漫才デモの代わりとして，対戦をはじめる前に敵キャラクターの紹介を入れようと思ってます」

――これが最後の『ぷよSUN』移植作になると思いますが，感想はありますか？

赤間「個人的には，もっと早くやれればよかったなと（笑）。上級者には太陽ぷよの評判が良くなかったので，もうちょっと早く，遊びやすい形にしてあげたかったとは思いますけどね。たぶん太陽ぷよの出番は，これで終わりですから……。『ぷよよん』は『ぷよよん』で，いろんなアイデアを盛りこんでますので，ひょっとすると専用モードで太陽ぷよが出るかもしれませんが，本格的には今回が最後の登場でしょう。まあ，『ぷよよん』のGB版で，ちゃっかりと復活するかも……いつの話かわかりませんが（笑）」

――最後にひとことお願いします。

赤間「太陽ぷよは，じつはこんなふうにも使える便利なものなんだよ，というところを感じてほしいですね。わかりやすく，遊びやすいシステムになってますので，対戦も楽しめると思います。がんばって開発してますので（笑），ぜひ買ってください。できれば2本（笑）」



◀▲▶上が「とこなぞ」の画面。中央に問題が出る。左右は認定証だ。イラストは一度見ればストックされるが，特殊な方法でしか手に入らないイラストもあるらしいぞ。コンプリートすると……？

※これらのゲームに関する問い合わせ先：㈱コンパイル（☎0829-54-3883）

Game Music Encyclopedia

ゲーム・ミュージック・エンサイクロペディア

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●「スーパーデリック」活動順調

データイーストのGMバンド「ゲーマデリック」のメンバーで構成された「スーパーデリック」。彼らが手がけたソング「青春プラトニックラブ」が，小泉今日子の新アルバム「KYO→」に収録されている（発売元：ビクター）。なお，現在スーパーデリックは，2作目のオリジナル・アルバムを鋭意制作中とのことだ。

●『ドラクエ』バレエ再々公演決定！

スターダンサーズバレエ団によるバレエ「ドラゴン・クエスト」が，'99年1月23～24日に東京・五反田ゆうぽうとにて再々公演されることに。くわしい情報は次号以降で紹介する。

GMトピックス 夏のライブ ミニ・レポート

夏はGM関連イベントが集中する時期。今年も，「みつめてナイトTravel in Dolphan」や「センチメンタルグラフティ コンサート・ツアー」など，多くのイベントが開催されたが，ここでは“純粋な”GMライブと言える，ふたつのイベントを紹介する。

第12回ファミリークラシックコンサート「ドラゴンクエストの世界」

8月23日，渋谷公会堂にて開催。幅広い年齢層に親しまれているだけあり，家族連れの姿が多く見受けられた。すぎやまこういち氏の指揮のもと，演奏されたのは「交響組曲ドラゴンクエストⅢ」。アンコールでは『ドラゴンクエストモンスターズ』の楽曲が初公開された。ちなみに『DQモンスターズ』は今月30日にサントラが発売される。シリーズひさびさのシンセサイザー・アレンジと，PSG3音の楽曲が興味深いところだ。

ZUNTATA LIVE 1998

8月30日には，タイトーのサウンド・チームであるZUNTATAが，六本木・ヴェルファーレでライブを開催した。昨年同様，会場にはあふれんばかりのズンタファンが集い，1年ぶりのパフォーマンスに酔いしれていたのだ。

今回のライブも，幻想的な映像をバックに演奏するという，ビジュアルとサウンドをミックスした，ZUNTATA独自の手法によって行なわれた。映像には，「BURNING STORM」演奏時に流れた『サイキックフォース』以外は，ゲーム画面を一切使用しないイメージ・ビジュアルを使用。全編をとおして，“「güten Talk」from the earth”というライブ・タイトルを表現するかのごとく，地球の美しさと，それを汚す戦争と人間のエゴをテーマにした印象的な内容だった。

曲目は，『ダライアス外伝』などの定番曲はもちろん，生演奏の要望が高かった『グリッドシーカー』など，ライブ初登場となった曲も多かった。また，これまた定番とも言えるOGR氏の絶妙なMCも健在で，こちらも聞きごたえ十分だった。途中では，『電車でGO！』のCM曲でおなじみとなったバンド，J.A.M.のステージも展開。“少年隊を意識した（笑）”という派手な衣装で登場すると，それまでの幻想的な雰囲気が一転してはじけ飛び，『電車でGO！2000』などを熱唱したのだった。最後は，出演メンバー全員による名曲『DADDY MULK』で幕が閉じた。

なお，早くも今月には，当日の模様を収録したアルバムがZUNTATAレコードより発売される。

今月の新作

コナミのアーケード新作『ダンスダンスレボリューション』が，「ダンスマニア」シリーズとタイアップしている。GM初参入のAMJからは，PSソフト『エフィカス』関連タイトルが大量にリリースされた。セルピュータの「ストリートファイター アーティストアルバム」も注目度高し。

CD

GAME MUSIC

オーバーブラッド2 オリジナル・サウンドトラック

10／1
■メディアリング
■2,854円（税込）
■CD MGCD-1067

前作のイメージとは異なり，クラシック・ベースのポップで多彩な楽曲が展開する。2曲のアレンジを加えた46曲を収録。

雪色のカルテ オリジナル・サウンドトラック

10／1
■ハニーホルモン
■2,854円（税込）
■CD MGCD-1068

エンディング曲のボーカル・バージョン＋カラオケを含むアレンジ・サウンド9曲と，書き下ろしミニドラマを収録。

E.M.U THE BEST

10／1
■日本コロムビア
■5,040円（税込）
■CD COCX-30061～2（2枚組）

『卒業M』関連曲を収録した，E.M.Uのベスト・アルバム。CD初収録となる「E.M.U First Live」からのナンバーも。

【おわびと訂正】先月号のGM大賞で，ファーストスマイル・エンタテインメント神宮司雄大氏の名字が誤って表記されていました。関係者ならびに読者のかたがたへご迷惑をかけたことをおわびするとともに，訂正させていただきます。

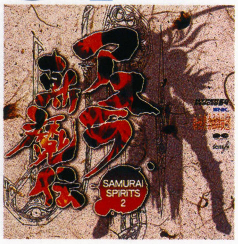
Dancemania EXTRA

10/6
■東芝EMI／インターコードジャパン
■2,548円（税込）
■CD TOCP-4130

ダンス・ミュージック集の最新作。収録曲のうち3曲が『ダンスダンスレボリューション』に採用されている。

SAMURAI SPIRITS2 ～アスラ斬魔伝 オリジナルサウンドトラックス

10/7
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■2,310円（税込）
■CD PCCB-00331



ハイパーネオジオ64基板の音源を駆使した22曲のゲーム・サウンドと，キャラクター・ボイスを完全収録。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ～ドリームマッチネバーエンズ ドラマCD

10/7
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■2,940円（税込）
■CD PCCB-00339

京vs庵，京vs真吾というふたつの物語によって，登場人物の心の葛藤や成長を描くドラマCD。裏ドラナイトも収録。

御神楽少女探偵団

10/7
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■2,940円（税込）
■CD PCCB-00340

BGMのほか，ボーカル曲をすべて新バージョンで収録。オープニング曲はBig Horns Beeのアレンジによるもの。

コナミ・ベスト・セレクション'98秋

10/9
■コナミ／キングレコード
■2,243円（税込）
■CD KICA-7913

『レーシングジャム』『テラバースト』など，8タイトルのゲームから42曲をセレクト。いずれの曲も初CD化となる。

ツインビーPARADISE パステル ベスト ソングス パステルカラー

10/9
■コナミ／キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7899

パステルが過去4年間に歌ったソングを集めたベスト盤。マドカやワルモン博士とのデュエット曲も収録している。

ツインビーPARADISE ドラマコレクション4

10/9
■コナミ／キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7914～5

「ツインビーPARADISE2」より，番組後期のドラマ3話分（12トラック）を収録。描き下ろしピンナップつき。

虹のリトグラフ／虹野沙希

10/9
■コナミ／キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7896

「涙のエール」「白いTシャツとスニーカー」以外はすべて新曲の，フル・ボーカル・アルバム。全10曲を収録。

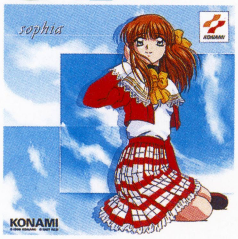
ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.4

10/9
■コナミ／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7878

ドラマ＋ソングで贈るシリーズ第4弾。文化祭を目前にしながら分解の危機におちいるバンド彩。一方，彩子と鈴音は……。

ソフィア／ソフィア

10/9
■コナミ／キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7900



『みつめてナイト』のヒロイン，ソフィアの1stアルバム。5曲の新曲や，アカペラ，リミックスなどのアレンジ曲も収録。

DANCING BLADE かってに桃天使！ 桃姫冒険物語～出会い～

10/9
■コナミ／キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7898

ゲーム本編より少し前のエピソードを描くドラマのほか，ゲーム楽曲のアレンジ，新ボーカル曲を収録したバラエティCD。

MARIKO KOUDA INSTRUMENTAL TRACKS

10/9
■コナミ／キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7897

シングルで発売された曲や，ファン投票での人気曲をインスト・アレンジ。「僕らのステキ」など10トラックを収録。

サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ ラジヲドラマ 喜劇・リア王（太正十四年夏公演）

10/10
■テイチク
■3,000円（税込）
■CD TECD-30415

カンナ，すみれ，ソレッタ，さくらがメイン・キャストの壮大な（?）ドタバタ劇が展開する，ドラマCDシリーズ第2弾。

ルームメイトW～ふたり「Do Do Do」

10/14
■データム・ポリスター
■1,050円（税込）
■CDシングル DPDX-5027

シリーズ最新作のエンディング・テーマ。ヒロインたちが自己紹介をしつつ，ゲームについて語るミニドラマ入り。

卒業M＋（プラス）II

10/17
■ムービック
■2,800円
■CD MACM-1022

新井と加藤のバイト先である喫茶店ひまわりの危機を救うため，おなじみ5人が奮闘する。E.M.Uからのコメントも収録。

SAMURAI SPIRITS2 ～アスラ斬魔伝 アレンジサウンドトラックス

10/21
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■2,940円（税込）
■CD PCCB-00338

尺八や能管といった和楽器とギターなどの混成で，ゲームの世界観をより深く描き出すアレンジ・アルバム。全12曲。

餓狼伝説 THE BEST －Selected by Characters－

10/21
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■2,100円（税込）
■CD PCCB-00325

人気ゲームキャラが選ぶ，ベスト曲＆ドラマCD名場面集。ハイテンションかつアドリブ続出の新曲はファン必聴？

悠久幻想曲 THE BEST －Selected by Characters－

10/21
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■2,100円（税込）
■CD PCCB-00323

各キャラが「声の手紙」で，ゲームのベスト曲などを紹介する。新録曲の作詞・作曲はタケカワユキヒデが手がけている。

スパイクアウト オリジナル・サウンドトラック

10/21
■マーベラスエンターテイメント
■2,310円（税込）
■CD MJCA-00032

デジタル・ロックとドラムンベースが融合した楽曲と，DJ TURBO＆DJ TOMOによるリミックスを収録。

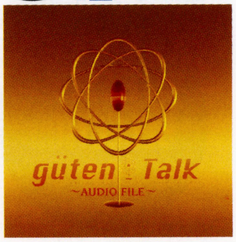
XI［sái］オリジナルサウンドトラック

10/21
■ファーストスマイル・エンタテインメント
■2,548円（税込）
■CD FSCA-10057

オリジナル楽曲に，マスコット・キャラのAQUIちゃんが歌う新曲「Techno Hall」とアレンジ・バージョンを追加。

ZUNTATA LIVE 1998 「güten Talk」from the earth ～AUDIO FILE～

10/21
■ZUNTATAレコード
■3,600円（税込）
■CD ZTTL-0031（2枚組）



8月30日のライブで演奏された楽曲より23曲を収録。現在CD化されていない曲も，ライブ・アレンジにて堪能できる。

ストリートファイター アーティストアルバム

10/21
■セルピュータ
■2,520円（税込）
■CD CPCA-1015

CMや映画のテーマ曲などから12曲を選んだボーカル集。初回分にはアニメ映画『ストII』のポジ・フィルムつき。

火星物語 オリジナルサウンドトラック

10/21
■エアーズ
■2,854円（税込）
■CD AYCM-623

ゲーム＆ラジオ番組のテーマソングをはじめ，ゲームのオリジナル・サウンド全曲やキャラクター・ボイスを収録。

Hold On／マリーン

10/21
■SPE・ビジュアルワークス
■816円（税込）
■CDシングル SVWD-9007

フィリピンのシンガーであるマリーンが歌う，『サンパギータ』のエンディング・テーマ。CDエクストラ仕様。

ディープ・フィアー サウンドドラマ Vol.1

10/21
■徳間ジャパン
■2,913円
■CD TKCA-71485

7～9月にかけてラジオ放送されたドラマをCD化。「Vol.1」では，前半の第1～5話と，2曲のテーマソングを収録。

ディープ・フィアー サウンドドラマ Vol.2

10/21
■徳間ジャパン
■2,913円
■CD TKCA-71486

「Vol.1」と同時発売のドラマCD第2弾。原作に沿った物語展開で，ゲームのヒントとしても役立つようになっている。

ディープ・フィアー テーマソング

10/21
■徳間ジャパン
■971円
■CDシングル TKDA-71470

ラジオドラマ「ディープ・フィアー」のテーマ曲。オープニングは新人声優の小松里賀，エンディングは水谷優子が歌う。

オウバードフォースアフター オリジナルサウンドトラック

10/21
■バンダイ・ミュージックエンタテインメント
■2,600円（税込）
■CD APCG-4038

宇宙艦隊SLG『オウバードフォース』シリーズのサウンドを，40人以上のフル・オーケストラ・サウンドで収録。

猫なカ・ン・ケ・イ ラジオドラマ VOL.2

10/21
■バンダイ・ミュージックエンタテインメント
■2,600円（税込）
■CD APCM-5112

ラジオ番組でオンエアされたドラマ4話分に，新録のアナザー・ストーリーやゲームのテーマソングなどを追加収録。

アベニューコレクション イメージアルバム「卒業～Graduation」

10/21
■日本コロムビア
■2,415円（税込）
■CD COCX-30145

過去にNECアベニューから発売されたCDの再発盤。『卒業』の登場キャラが歌うイメージ・ソングやミニドラマを収録。

アベニューコレクション 誕生～Debut

10/21
■日本コロムビア
■2,625円（税込）
■CD COCX-30146

プレイヤーが指導する3人の女の子とライバルたちのソングなど，全24トラックで構成されたボーカル・アルバムを再販。

アベニューコレクション 誕生S（セガサターン版）オリジナルサウンドトラック完全収録版

10/21
■日本コロムビア
■2,415円（税込）
■CD COCX-30147

サターン版『誕生S』のイベント・テーマ曲から，CM曲，ジングルといったサウンドも網羅したサントラの再発売版。

アベニューコレクション 誕生S ボーカルコレクション

10/21
■日本コロムビア
■2,415円（税込）
■CD COCX-30148

「誕生～Debut」とは異なる10曲のソングを収録。歌い手には富永みーな，笠原弘子といった声優を起用。再発売版。

アベニューコレクション 卒業～クロスワールド オリジナルサウンドトラックス

10/21
■日本コロムビア
■2,415円（税込）
■CD COCX-30149

清華女子高校放送部発信のラジオ番組という設定のサウンド集。ゲームBGM＋数編のトークで展開する。再発売CD。

beatmania／Tomoki Hirata

10/23
■コナミ／キングレコード
■2,447円（税込）
■CD KICA-7917

Tomoki Hirataによるクラブ・サウンドを収録。3曲のリミックスがPS版『ビートマニア』で使用されている。

ドラマCD みつめてナイト 第4巻 時限～LIMIT～

10/23
■コナミ／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7886

シリーズ最終巻。ソフィアの出演する舞台に時限爆弾が仕掛けられたことを知ったライズは爆発を防ぐべく奔走する。

Touch and Go／金月真美

10/23
■コナミ／キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7916

新曲に加え，ヒット曲の新バージョンも収録した4thアルバム。初回特典CDには「ときめき人の踊り」など4曲を収録。

CDドラマ EVEバースト・エラー エルディア秘録編

10/23
■キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-1218

ドラマとボーカル曲を収録。ドラマは，ゲームでは語られなかったエルディア共和国の秘密に迫るオリジナル・シナリオ。

オリジナルラジオドラマ エフィカス～この想いを君に… vol.2

10/23
■AMJ
■3,000円（税込）
■CD ABCA-3

ニッポン放送にてオンエアされたドラマを，CD化にあたってリニューアル。3曲のボーカル曲も収録されている。

ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」Vol.1

10/23
■ムービック
■2,800円
■CD MACM-1026

ゲーム・ストーリーを追いつつ，オリジナルのシーンも盛りこんだドラマCDの第1弾。「神殿」までの冒険が語られる。

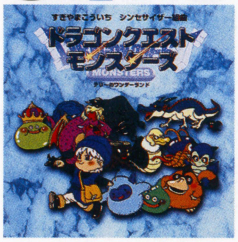
東京魔人學園奏楽抄

10/28
■東芝EMI（ユーメックス）
■2,548円（税込）
■CD TYCY-5626

CD用に録りなおされたオリジナル曲に加え，ファンブック，設定資料&描き下ろしイラストなどをデータとして収録。

すぎやまこういち シンセサイザー組曲 ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド

10/31
■ソニーレコード
■2,854円（税込）
■CD SRCL-4391



過去のシリーズの楽曲も使われている『ドラクエモンスターズ』サウンドを，アレンジとオリジナルの両方で堪能できる。

前号追補タイトル

Dancemania9

4/29
■東芝EMI/インターコードジャパン
■2,548円（税込）
■CD TOCP-4091

オムニバス・ダンス・ミュージックCD。「レッツ・ゲット・ダウン」が『ダンスダンスレボリューション』に登場。

前号追補タイトル

Dancemania SUMMERS

6/6
■東芝EMI/インターコードジャパン
■2,548円（税込）
■CD TOCP-4102

23曲のラテン&レゲエ・ナンバーを収録。『ダンスダンスレボリューション』で「かわいい悪魔」が使われている。

前号追補タイトル

Dancemania10

7/16
■東芝EMI/インターコードジャパン
■2,548円（税込）
■CD TOCP-4110

コナミ『ダンスダンスレボリューション』で使われた「そよ風の誘惑」「バタフライ」を収録したアルバム。

前号追補タイトル

Key of fortune／笠原弘子

7/23
■徳間ジャパン
■1,500円
■CD TKCA-71412

PS版『精霊召喚』のテーマソングほか，キャラクターCGや原画イラストを収録したエクストラ仕様のマキシシングル。

前号追補タイトル

LIVE！ from スーパーロボット魂 TOUR'98

9/18
■ファーストスマイル・エンタテインメント
■3,873円（税込）
■CD FSCA-10051（2枚組）

ツアーライブ最終公演にて歌われた数々のスーパーロボット・ソングや，水木&影山のギターによる弾き語りなどを収録。

前号追補タイトル

銀河お嬢様電波ユナラジオ vol.② ～ユナとリア編

9/23
■キングレコード
■3,150円（税込）
■CD KICA-412

ポリリーナ様をゲストに迎え，さまざまな企画コーナーをラジオ番組風に構成。ピンバッジ，トレカの初回特典つき。

前号追補タイトル

スターライトスクランブル恋愛候補生 ラジオ・スクランブル Vol.1

9/23
■ケイエスエス
■2,913円
■CD KLCA-2001

笑いあり涙ありのSF恋愛ストーリーが楽しめる，ラジオドラマのCD化第1弾。初回特典はキャラクター・クリアカード。

前号追補タイトル

同級生～恋愛専科～ドラマコレクション

9/23
■ピンクパイナップル
■4,760円
■CD KLCA-2002（4枚組）

初代「恋愛専科」のドラマパートを，CD4枚で完全収録。出演者たちが当時の思い出などを語る新録DJパートも。

前号追補タイトル

オリジナルラジオドラマ エフィカス～この想いを君に… vol.1

9/23
■AMJ
■3,000円（税込）
■CD ABCA-1

ゲームに先駆けて放送されたラジオドラマの第1～4話ほか，「ここにいるよ」をはじめとした新ボーカル曲が楽しめる。

前号追補タイトル

かっとびチューン オリジナルサウンドトラック

9/23
■AMJ
■3,000円（税込）
■CD ABCA-2

PSのレーシング・ゲーム『かっとびチューン』のサウンド集。フュージョン＆ハードロックで展開する10曲を収録。

前号追補タイトル

ファイト!!ファイト!!ファイト!! ～おしえて監督～／サウスポー

9/23
■AMJ
■1,020円（税込）
■CDシングル ABDA-1

PS版『ドキドキプリティリーグ』のCM曲。歌うのは，このシングル＆CMのために結成されたユニット「サウスポー」。

前号追補タイトル

センチメンタルグラフティVII ～東京集合！アナタをもっと知りたくて…①～

9/26
■ムービック
■2,500円
■CD MACM-1012

千恵，えみる，るりか，優が浅草でくり広げるコメディ・ドラマ。声優たちの東京お気に入りスポットなども語られる。

前号追補タイトル

ゼストCDブック Vol.5 慟哭 そして…

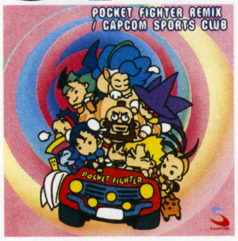
9/30
■ゼスト
■2,800円
■CD ZTCG-005

夜の学園を舞台に展開するミステリーと，近未来SFアクション（？）の，まったく異なる2編のストーリーが楽しめる。

前号追補タイトル　通信販売

ポケットファイターリミックス／カプコン・スポーツ・クラブ

9/18
■セルピュータ
■1,100円（税込）
■CD CFCL-0002



PS&SS版『ポケファイ』のBGMや『スポーツクラブ』の楽曲などを収録。カプコン・フレンドリー・クラブ通販品。

ビデオ＆LD

GAME VIDEO & LD

New Frontier／丹下 桜

10/9
■コナミ/キングレコード ■4,200円（税込）
■VHS KIVM-238
LD KILM-59

「CATCH UP DREAM」「MAKE YOU SMILE」などのほか，語りやオフショットなどが収録された，1stビデオ。

悠久Graffiti

10/21
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■3,990円（税込）
■VHS PCVP-12465

キャラクター・ビデオクリップ，ラジオドラマを再現するデジタルコミックなど，『悠久』の魅力が存分に詰まった1本。

センチメンタルグラフティ SG Girl's ⑫all's Last Concert in 中野サンプラザ

10/21
■日本コロムビア
■4,800円
■VHS COVC-6185

今夏のツアー・コンサートの最終地，中野サンプラザでのライブ映像をメインに収録。全14トラック構成。

エフィカス ～この想いを君に… vol.2

10/23
■AMJ
■5,800円（税込）
■VHS ABVA-2

ゲームのメインキャラが，エフィカス王国の王女として登場する番外編。彼女たちに起こった事件を，コミカルに描く。

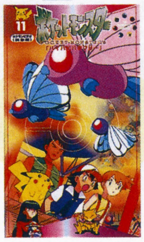
ポケットモンスター（保存版） 10巻

10/25
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-110

アニメの第19～20話をビデオ化。メノクラゲとドククラゲが人間に復讐する話と，ゴースが変身した幽霊の話を収録。

ポケットモンスター（保存版） 11巻

10/25
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-111



「ポケットモンスター」のテレビアニメ・シリーズ第11巻。バタフリーやユンゲラーなどが登場する第21～22話を収録。

ポケットモンスター（保存版） 12巻

10/25
■メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-112

ビデオ・シリーズ最新作。ヤマブキジムの娘，ナツメとの戦いやシオンタウンでのエピソードを描いた第23～24話を収録。

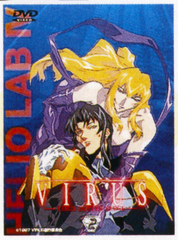
バトルアスリーテス 大運動会 track11

10/25
■パイオニアLDC ■5,500円
■VHS PIVS-7151
LD PILA-7101

約束どおり，決勝戦で対決することになったあかりとクリス。しかし試合の前日，謎の波動が大学衛星を襲う。

VIRUS vol.2

10/25
■カルチュア・パブリッシャーズ
■4,800円
■DVD CPVD-1131



アニメ「VIRUS」の第4～6話に，オープニングver.1（クリーン・ピクチャー）と絵コンテを追加収録したDVD。

非売品

セガサターンビデオマガジン 10月発売タイトル号

10/1
■セガ
■販促用
■VHS

『シャイニング・フォースIII シナリオ3』を筆頭に，『せがた三四郎 真剣遊戯』などがそろった10月号。全17タイトル。

前号追補タイトル

エフィカス ～この想いを君に… vol.1

9/23
■AMJ
■5,800円（税込）
■VHS ABVA-1

同作品のOVA第1弾。王国特産物「エフィカスまんじゅう」でおこづかいを稼ぐ王女三姉妹だが，その売り上げが激減!?

前号追補タイトル

レイディアント シルバーガン

9/25
■新声社
■5,800円
■VHS GV-44

全一スコアラーのESM-S.Iによる，4ステージ・ルートをメインとした稼ぎプレイ，サターン版のムービーなどを収録。

前号追補タイトル

同窓会～Yesterday Once More～ 第4話「いつわりの告白」

9/25
■ピンクパイナップル ■6,800円
■VHS KSVA-53326
LD KSLA-53326

鮎が“デイジーの君”なのではと思った達也は，彼女を遊園地に誘い，そのことを問う。そして，鮎の答えは……。

「ポケットモンスター」©Nintendo・CREATURES・GAMEFREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

今月のGM収録曲目リスト

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉
●8月第5週（8月31日付）
41位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ　オリジナルサウンドトラックス（ポニーキャニオン／サイトロンレーベル）／6,970枚
●9月第1週（9月7日付）
98位　ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ　オリジナルサウンドトラックス（ポニーキャニオン／サイトロンレーベル）／2,920枚
●9月第2週（9月14日付）
86位　Hero／朝日奈夕子（コナミ／キングレコード）／3,500枚
●9月第3週（9月21日付）
チャート・インなし
●9月第4週（9月28日付）
99位　サクラ大戦～桜華絢爛～　光録音館（マーベラスエンターテイメント）／2,960枚

〈シングル〉
●8月第5週（8月31日付）
30位　ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）／11,050枚
54位　raging waves／I＆Myself／林原めぐみ（キングレコード）／4,860枚
60位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／4,630枚
64位　季節を抱きしめて／大藤　史（SPE・ビジュアルワークス）／4,370枚
65位　涙のエール／虹野沙希（コナミ／キングレコード）／4,300枚
85位　door／小畑由香里（SPE・ビジュアルワークス）／2,760枚
●9月第1週（9月7日付）
32位　ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）／10,390枚
75位　季節を抱きしめて／大藤　史（SPE・ビジュアルワークス）／3,580枚
76位　door／小畑由香里（SPE・ビジュアルワークス）／3,550枚
●9月第2週（9月14日付）
17位　風といっしょに／小林幸子（メディアファクトリー）／21,820枚
35位　ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）／8,930枚
64位　季節を抱きしめて／大藤　史（SPE・ビジュアルワークス）／3,730枚
86位　door／小畑由香里（SPE・ビジュアルワークス）／2,600枚
●9月第3週（9月21日付）
25位　風といっしょに／小林幸子（メディアファクトリー）／12,700枚
40位　ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）／6,980枚
79位　季節を抱きしめて／大藤　史（SPE・ビジュアルワークス）／3,080枚
89位　door／小畑由香里（SPE・ビジュアルワークス）／2,390枚
●9月第4週（9月28日付）
22位　風といっしょに／小林幸子（メディアファクトリー）／15,570枚
48位　ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）／5,370枚
86位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／2,650枚
（オリコン調べ／枚数は推定）

オーバーブラッド2　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：オーバーブラッド2（リバーヒルソフト）
収録曲：①オーバーブラッド2のテーマ②オーバーブラッド2のテーマ2③探索1④探索2⑤作戦会議⑥逃亡⑦急げ⑧急げ2⑨タイムリミット⑩脱出⑪バトル1⑫バトル2⑬バトル3⑭ナバロのテーマ⑮ジビエ・ド⑯ハヤノインダストリ⑰リュウイチの陰謀⑱コンドーのテーマ⑲コンドーバトル⑳ニーナ（Normal Ver.）㉑ニーナ（Strong Ver.）㉒巨大な地下工場㉓ハルドライブ㉔ダンス曲（情熱）㉕ダンス曲（薔薇のワルツ）㉖ジャメルガルダ㉗大聖堂㉘グロムアレイ街㉙リトルエレファント㉚ジャンクブレード㉛先駆者㉜先駆者覚醒㉝ゼノ㉞ゼノバトル㉟モンスターゼノ㊱シャングリラ登場㊲シャングリラ㊳タイトルテーマ㊴ダウンタウン建物内（和風）㊵ダウンタウン建物内（ジャズ）㊶D-NAのBGM㊷オープニングタイトル㊸ガンボ登場㊹エピローグ㊺オーバーブラッド2のテーマ（アレンジバージョン）㊻脱出（アレンジバージョン）
編曲：Toshitaro（㊺㊻）

雪色のカルテ　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：雪色のカルテ～Karte von Schnee（Peach）
収録曲：①Karte von Schnee（Main Title）②シナリオ1「琥珀病室」③The ウルス④Feel⑤シナリオ2「萌葱病室」⑥Rug Floor⑦Moonrise⑧シナリオ3「緋色病室」⑨on The Hill⑩シナリオ4「診察室」⑪「雪色のカルテ～終わらないメロディ」⑫Sad Piano（Ending Theme）⑬「雪色のカルテ～終わらないメロディ」（カラオケ）
声の出演：渡邊優子（⑪ボーカル），藤田夏海，森野ことりほか

E.M.U THE BEST

題材ゲーム：卒業M（イースリースタッフ）
収録曲：●DISC1……①Teenage（じゅうだい）はパラダイス②僕たちの方程式（こたえ）～rule～③青春に理由はいらない④少年A to Z⑤Girl～涙が虹に変わるまで～⑥＝（イコール）⑦R＆R Beethoven⑧翼なき世代（ジェネレーション）⑨ありったけの情熱⑩ハミング⑪青空のように⑫僕達の世代から～新世紀のプロローグ～⑬ツイてない●DISC2……①PARTY②Dear Friend③Mountain④言葉にできない恋をしよう⑤Smile A Go Go⑥お・も・う⑦Everything is Mistery⑧夏のアドレス⑨温泉がいいな⑩PhantoM⑪Mountain（ALBUM REMIX VERSION）〈ボーナストラック／「E.M.U First Live」より〉⑫Teenage（じゅうだい）はパラダイス⑬Girl～涙が虹に変わるまで～⑭僕たちの方程式（こたえ）～rule～

Dancemania EXTRA

題材ゲーム：ダンスダンスレボリューション（コナミ）
収録曲：①ベリーニ「サンバ・デ・ジャネイロ」②JT PLAYAZ「レッツ・ゲット・ダウン」③DJミラノ feat.サマンサ・フォックス「サンタマリア」④DJ BOBO「フリーダム」⑤E-ROTIC「いかせてターン・ミー・オン」⑥キャプテン・ジャック「キャプテン・ジャック」⑦ヴィヴィアン「カフェ・カフェ」⑧チャンバワンバ「タブサンピング」⑨スパイス・ガールズ「ワナビー」⑩EX-IT「恋のナイトフィーバー」⑪バス・ストップ「カンフー・ファイティング」⑫X-TREME「ザッツ・ザ・ウェイ」⑬オリビア・プロジェクト「ザナドゥ」⑭ポプシー「ラフ・イナフ」（シングル・ヴァージョン）⑮スマイル.dk「バタフライ」⑯ティギー「RING A LING」⑰パパヤ「ヒーロー」⑱ミー＆マイ「ドゥビ・ドゥビ」⑲カットゥン・ムーヴ「アイム・アライヴ」⑳ミッシング・ハート「ムーンライト・シャドウ」㉑ワイルド・サイド「2ビカム1」㉒ジェニファー「イフ・ユー・ワー・ヒア」㉓レヴィル・オー「リトル・リトル」㉔ファイアーマン「炎のスーパー・ヒーロー」㉕キャプテン・ジャック「トゥゲザー＆フォーエバー」㉖E-ROTIC「いとしのビリー・ボーイ」

SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝（SNK）
収録曲：①「アスラ」斬魔伝②十三士③挑戦者あり④忍びよる影⑤覇者⑥風⑦雪⑧真・鮪⑨鬼唄（斬魔伝）⑩流転の黒⑪墨血筆槍⑫斬魔人⑬巌蛇羅（斬魔伝）⑭傀儡師～壱～⑮傀儡師～弐～⑯斬魔伝弐之巻⑰斬魔伝三之巻⑱斬魔伝六之巻⑲色デモ⑳序章㉑勝利㉒色彩〈音声・効果音〉㉓覇王丸㉔橘　右京㉕ナコルル㉖リムルル㉗服部半蔵㉘ガルフォード㉙牙神幻十郎㉚風間火月㉛風間蒼月㉜色㉝柳生磐馬㉞八角泰山㉟アスラ㊱壊帝ユガ㊲ETCボイス
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ　ドラマCD

題材ゲーム：ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ（SNK）
収録曲：〈ストーリー1〉①ラウンド1「開幕の足音」②ラウンド2「ネバールーズ・マイウェイ」③ラウンド3「ピースズ」④ラウンド4「夕陽と月」〈ストーリー2〉⑤ラウンド2「スティル・グリーン」⑥ラウンド3「デスゲーム」⑦ラウンド4「ドリームマッチ・ネバーエンズ」⑧生駒治美の裏ドラナイト パート2
声の出演：野中政宏，安井邦彦，生駒治美ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

御神楽少女探偵団

題材ゲーム：御神楽少女探偵団（ヒューマン）
収録曲：①オープニングテーマ「ためらいびと」②Accept it③three angels④挿入歌1「Dreamin'」⑤Hi Tension⑥optimistic⑦挿入歌2「なつかしい場所」⑧Investigate⑨Provocation⑩挿入歌3「Horizon」⑪Prologue⑫GAME OVER⑬エンディングテーマ「路地裏ノ景色」⑭「ためらいびと」（カラオケ）⑮「Dreamin'」（カラオケ）⑯「なつかしい場所」（カラオケ）⑰「Horizon」（カラオケ）⑱「路地裏ノ景色」（カラオケ）
ボーカル：かとうあつき（①）
声の出演：水樹　潤（④⑬ボーカル），松木美愛子（⑦ボーカル），高　夏子（⑩ボーカル）ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

コナミ・ベスト・セレクション'98秋

題材ゲーム：レーシングジャム，テラバースト，ファイティング武術2ndほか（コナミ）
収録曲：〈レーシングジャム〉①JAM IN THE HOUSE②DON'T STOP THE MUSIC③TITLE④BEAT POWER⑤SELECT⑥REPLAY⑦HAVE A NICE DAY〈テラバースト〉⑧BGM1⑨BOSS1⑩BGM2_1⑪BGM2_2⑫BOSS4〈ファイティング武術2nd〉⑬タイトルデモ⑭セレクト デモ⑮勝利BGM〈ソーラーアサルト〉⑯タイトル デモ〈ストラックアウト〉⑰タイトル デモ⑱DEMO1⑲DEMO2⑳DEMO3㉑DEMO4〈対戦とっかえだま〉㉒とっかえてGO！㉓二人が一番！㉔とっかえま～す！ま～㉕れんさしてねん㉖まあ，つよい…㉗See U Again〈バトルトライスト〉㉘RINGSIDE PERFORMANCE㉙A THEME OF KIKA㉚Z/A/N㉛DEAD ROCKIN'ON㉜WELCOME！PASTEL STAGEⅢ㉝NICE GUY BITES?!㉞LIKE A GIPSY GIRL〈Jリーグ実況ウイニングイレブン〉㉟Title㊱Result㊲Ovation㊳StuffRoll〈ワールドサッカーウイニングイレブン〉㊴Over㊵Winning Run㊶Ending〈スピードキング〉㊷Speed King－発覚！A子の相手は，超有名モデルCさん（42才）－

ツインビーPARADISE パステル ベスト ソングス　パステルカラー

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：①Silver Night②悩んだっていいじゃない③パジャマ④星を往く船～paradiseバーション～⑤がんばれっ♥⑥わたしがウィンビー！⑦二人のどんぶりアイランド⑧ドラ猫くわえたお魚⑨HOLIDAY⑩片想い・雨あがり⑪発熱ブラックホール⑫ファースト・デイト⑬ふたりのX'mas⑭続・わたしがウィンビー！
ボーカル：椎名へきる，國府田マリ子（⑦），岸野幸正（⑧）

ツインビーPARADISE ドラマコレクション4

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：●DISC1……①ディープブルーのメッセージpart1～夢で呼ぶ声～②ディープブルーのメッセージpart2～ソル・ベースでの事故～③ディープブルーのメッセージpart3～警告する石板～④ディープブルーのメッセージpart4～静かに生きる都市～⑤ヌクヌク温泉旅行記part1～一泊二日バス旅行～⑥ヌクヌク温泉旅行記part2～スーパー・デラックス・ソウル・チェンジャー～●DISC2……①ヌクヌク温泉旅行記part3～オレは俺なのにアイツ～②ヌクヌク温泉旅行記part4～強敵 リサイクルX～③僕らのステキPart1～北の入江での出会い～④僕らのステキpart2～海に潜む者たち～⑤僕らのステキpart3～闇に消えた船～⑥僕らのステキpart4～現れたブラックツインビー～
声の出演：山口勝平，椎名へきる，沼田祐介ほか
特典：描き下ろしピンナップ

虹のリトグラフ／虹野沙希

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①風の中でつかまえて②涙のエール③ときめきフォーメーション④虹色のX'mas eve⑤雨の日曜日⑥白いTシャツとスニーカー⑦GO！GO！パラメータver.2.0⑧ときめきキャンプファイヤー⑨虹色パレード⑩忘れないから
作詞：三浦徳子（①），虹野沙希（②⑦），工藤順子（③），白峰美津子（④～⑥⑩），青山遥香（⑧⑨）
作曲：岩崎元是（①～⑥⑨⑩），小倉　良（⑦），多聞美一（⑧）
編曲：岩崎元是（①～⑥⑧～⑩），栗尾直樹（⑦）
初回特典：ピクチャーCD仕様

ドラマCD　ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.4

題材ゲーム：ときめきメモリアル ドラマシリーズVOL.2～彩のラブソング（コナミ）
収録曲：①NOTE13 日曜の雨のように②NOTE14 追いかけたメモリー③sketch＃4～鈴の音の響く道～④NOTE15 さよならを知っている⑤NOTE16 空を見るカナリヤ⑥光っていたい⑦九伊豆戦隊カルトマン
作詞：中沢ふみえ（⑥）
作曲：オダクラ・アキラ（⑥）
編曲：岩崎元是（⑥）
声の出演：川口雅代，桑島法子，金月真美（⑥ボーカル）ほか
初回特典：オリジナルタトゥーシール，ピクチャーCD仕様
★CDエクストラ仕様

ソフィア／ソフィア

題材ゲーム：みつめてナイト（コナミ）
収録曲：①みつめて（リミックス・ヴァージョン）②恋は突然③想い出のオルゴール④明日があるから⑤ダイアリー⑥Rain or Shine⑦風に想いをのせて⑧四月になる頃に⑨みつめて'98⑩明日を夢見て（リテイク・ボーカルヴァージョン）⑪おやすみ
作詞：広井王子（①⑨），田村純一（②～⑧⑩⑪），小西真理（②③），宮島律子（⑧）
作曲：村井聖夜（①④⑨⑩），小西真理（②③⑦⑪），宮島律子（⑤⑧），浅井裕子（⑥）
編曲：入江　純（①⑩），山本健司（②～⑨⑪），浅井裕子（⑥），鈴木捺浩（⑨）
初回特典：ピクチャーCD仕様

DANCING BLADE かってに桃天使！　桃姫冒険物語～出会い～

題材ゲーム：DANCING BLADE かってに桃天使！（コナミ）
収録曲：①桃姫冒険物語 序章②第一話 狗の章③MOON～moon voice～④第二話 猿の章⑤DANCING BLADE mixed up ＃SE30⑥第三話 雉の章⑦旅のはじまり
作詞：白峰美津子（⑦）
作曲：阪上　登（③⑤），浅井裕子（⑦）
編曲：浅井裕子（③⑦），多田光裕（⑤）
声の出演：桑島法子（⑦ボーカル），緒方恵美，白鳥由里ほか

MARIKO KOUDA INSTRUMENTAL TRACKS

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：①Horizon②Happy！Happy！Happy！③Twin memories④my best friend⑤夢はひとりみるものじゃない⑥～メッセージ～⑦私が天使だったらいいのに⑧僕らのステキ⑨Pure⑩いまある勇気
編曲：野見祐二
初回特典：デジパック仕様

サクラ大戦2　ドラマCDシリーズ　ラジヲドラマ 喜劇・リア王（太正十四年夏公演）

題材ゲーム：サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ（セガ）
収録曲：①第一景 ウイリアム語り（1）②第二景 ドリーム／夢の1ポンド③第三景 リア王宮殿の広間④第四景 霧の荒野⑤第五景 ウイリアム語り（2）⑥第六景 オールバニ邸へ行く道程⑦第七景 嵐の荒野⑧第八景 森（1）⑨第九景 ウイリアム語り（3）⑩第十景 森（2）⑪ドリーム／夢の1ポンド⑫連続特別企画「怪傑！少年レッド」第二回「全員容疑者!?」
作詞：広井王子（⑪）
作・編曲：田中公平（⑪）
ボーカル：帝国歌劇団花組（⑪）
声の出演：横山智佐，田中真弓，富沢美智恵ほか

ルームメイトW～ふたり「Do Do Do」

題材ゲーム：ルームメイトW～ふたり（データム・ポリスター）
収録曲：①Do Do Do②はじめまして～YUKO＆KAORI～③Do Do Do（オリジナルカラオケ）
作詞：三井ゆきこ（①）
作曲：西村　健（①）
編曲：塩崎容正（①）
声の出演・ボーカル：藤巻恵理子，疋田由香里

卒業M＋Ⅱ

題材ゲーム：卒業M（イースリースタッフ）
収録曲：①デイリーアルバイター プロローグ②デイリーアルバイター①③デイリーアルバイター②④デイリーアルバイター③⑤Love Error①⑥Love Error②⑦コメント
声の出演：林　延年，石川英郎，阪口大助ほか
初回特典：特製ジャケットカード（2枚）

SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝　アレンジサウンドトラックス

題材ゲーム：SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝（SNK）
収録曲：①アスラ斬魔伝②覇者③風④雪⑤真・鮪⑥鬼唄（斬魔伝）⑦流転の黒⑧墨血筆槍⑨斬魔人⑩巌蛇羅（斬魔伝）⑪傀儡師⑫色彩
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

餓狼伝説 THE BEST－Selected by Characters－

題材ゲーム：『餓狼伝説』シリーズ（SNK）
収録曲：①INTRODUCTION②クリキントン（「餓狼伝説スペシャル イメージアルバムPart2」より）③テリー・ボガード④～ドラマ名場面（「RB餓狼伝説2ドラマCD」より）～VOICE COLLECTION⑤Dear 舞 BOY（「RB餓狼伝説スペシャル アレンジサウンドトラックス」より）⑥不知火　舞⑦～ドラマ名場面（「SNKキャラクターズサウンドコレクション 不知火　舞」より）～VOICE COLLECTION⑧C62（「餓狼伝説3 アレンジサウンドトラックス」より）⑨山崎竜二⑩～ドラマ名場面（「SNKキャラクターズサウンドコレクション 山崎竜二」より）～VOICE COLLECTION⑪下町の暴れんぼう（「餓狼伝説イメージアルバム」より）⑫DJダック・キング⑬愉快的鈴鈴娘（「RB餓狼伝説2アレンジサウンドトラックス」より）⑭李　香緋⑮～ドラマ名場面（「RB餓狼伝説2ドラマCD」より）～VOICE COLLECTION⑯Kiss Me♡（「餓狼伝説シンフォニックサウンドトラックス」より）⑰ブルー・マリー⑱～ドラマ名場面（「RB餓狼伝説2ドラマCD」より）～VOICE COLLECTION⑲ENDING⑳餓狼伝説 THE BEST座談会 パオパオカフェにて㉑DanceでPeace！
ボーカル・声の出演：曽木亜古弥，金月真美，生駒治美ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

悠久幻想曲 THE BEST－Selected by Characters－

題材ゲーム：『悠久幻想曲』シリーズ（メディアワークス）
収録曲：①プロローグ②『シーラちゃん，元気ぃ？ローラだよーっ！』（ローラからの声の手紙）③ローラのテーマ〜Don't Hurry Love〜④名場面集1（ローラ・ニューフィールド）⑤『は？　なんですか，その変なポーズ？』（ディアーナからの声の手紙）⑥ディアーナのテーマ〜A Little Dream〜⑦名場面集2（ディアーナ・レイニー）⑧『最近，新しい字をならったんだ。えへへ』（メロディからの声の手紙）⑨メロディのテーマ〜ひなたぼっこ〜⑩名場面集3（メロディ・シンクレア）⑪『あのさぁ！　実は，この前ね！』（トリーシャからの声の手紙）⑫トリーシャのテーマ〜Daytime Cinderella〜⑬名場面集4（トリーシャ・フォスター）⑭『いつかシーラが』（アルベルトからの声の手紙）⑮アルベルトのテーマ〜Soul Courageous〜⑯名場面集5（アルベルト・コーレイン）⑰『ひさしぶり。あー，その……元気か？』（アレフからの声の手紙）⑱アレフのテーマ〜Rest In Peace〜⑲名場面集6（アレフ・コールソン）⑳『ちょっと，内緒話がしたくって……』（パティからの声の手紙）㉑パティのテーマ〜Wake Up!!〜㉒名場面集7（パティ・ソール）㉓『この曲が，みんなに届きます様に』（シーラの想い）㉔シーラのテーマ〜夜想曲嬰ハ長調〜㉕名場面集8（シーラ・シュフィールド）㉖悠久幻想曲・番外編『リヴェティス劇場にて』㉗友だちといる時は㉘友だちといる時は（カラオケ）
作詞・作曲：タケカワユキヒデ（㉗）
ボーカル・声の出演：氷上恭子，長沢美樹，子安武人ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

スパイクアウト　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：スパイクアウト（セガ）
収録曲：①SPIKERS②Red③Fuel④Stairs⑤Hoop⑥Warehouse⑦Drain⑧Factory⑨Diesel Town⑩Astro Mall⑪Theme of SPIKEOUT⑫Entrance⑬Records⑭BO1F⑮Fish⑯Athletics⑰Junk⑱The Hedgehog⑲Park⑳Court㉑Lobby㉒Imperial Opera㉓Cerberus㉔Finale㉕Relax㉖Love＆Peace㉗Love＆Peace（Groove That Soul Mix）㉘Love＆Peace（Xtra Music Productions）

XI［sái］　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：XI［sái］（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①Techno Hall（The Theme of XI）②Funky Dice③Gate To The XI④Shooting Star⑤Mr.Unknown⑥Over Again⑦Pinch!!⑧Jack In The Box⑨Spiral Space⑩Liquid The Blue⑪Deep Sea⑫Snatch＆Snatch⑬Eat The House⑭Jack In The Box（Sound Track Version）⑮At The Bar⑯I'm a Devil

ZUNTATA LIVE 1998「güten Talk」from the earth〜AUDIO FILE〜

題材ゲーム：Gダライアス，サイキックフォース，ナイトストライカーほか（タイトー）
収録曲：●Disc-A……①güten Talk ＃1②B・T・DUTCH③G ZERO④Adam⑤IN-OUT⑥FUTUER EXPRESS⑦INTO DARKNESS⑧G⑨güten Talk ＃2⑩パオパオ島へ行こう！⑪Live at the Moon⑫GRID SEEKER⑬BURNING STORM⑭S.L.M.J.●Disc-B……①güten talk ＃3②VISIONNERZ③FAKE④（MC）⑤Rising⑥The end of 1996 H.K.⑦SLAUGHTER HOUR⑧PENETRATION⑨güten Talk ＃4⑩CHAOS〈〜encore〜〉⑪Stoic Romance⑫CERAMIC HEART⑬BURNING ROAD⑭DADDY MULK

ストリートファイター　アーティストアルバム

題材ゲーム：『ストリートファイターII』シリーズ（カプコン）
収録曲：①風 吹いてる（黒田有紀）②嵐になれ（山本淳一）③夢へのポジション（宮前真樹）④cry（黒田有紀）⑤BREAK！（アルフライラ）⑥今，明日のために（本田修司）⑦傷つきながら熱くなれ（アルフライラ）⑧GooD-LucK（篠原涼子 with t.komuro）⑨バトル野郎〜100万人の兄貴〜（筋肉少女帯）⑩CRY（BIG LIFE）⑪Something There（CHAGE＆ASKA）⑫恋しさとせつなさと心強さと（篠原涼子 with t.komuro）
初回特典：劇場用アニメ「ストリートファイターII」35㎜ポジフィルム，ピクチャーレーベル仕様

火星物語　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：火星物語（アスキー）
収録曲：①星の谷②アンサーの家③アロマ④リビドー⑤カンガリアン⑥スペースコロニー⑦アンダーワールド⑧サテライト⑨風のテーマ（紫の風のテーマ）⑩アンサーのテーマ⑪クエスのテーマ⑫バトル⑬ラブリー⑭アショカ⑮ハーネス⑯ブラボー⑰ラッキー⑱ソドム・ゼロシティー⑲風使いのテーマ⑳Wing Inst Version㉑Wing
作詞：高橋真也&広井王子（㉑）
作・編曲：田中公平（㉑）
ボーカル：横山智佐（㉑）

Hold On／マリーン

題材ゲーム：サンバギータ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①Hold On②Hold On（backing track）
作詞：新井明子
作曲：青木秀一
編曲：田代隆廣
★CDエクストラ仕様

ディープ・フィアー　サウンドドラマ Vol.1

題材ゲーム：ディープ・フィアー（セガ）
収録曲：①DEEP FEAR②第一話③第二話④第三話⑤第四話⑥第五話⑦思い出はずっと胸の奥に
声の出演：子安武人，水谷優子（①ボーカル），小松里賀（⑦ボーカル）ほか

ディープ・フィアー　サウンドドラマ Vol.2

題材ゲーム：ディープ・フィアー（セガ）
収録曲：①DEEP FEAR②第六話③第七話④第八話⑤第九話⑥第十話⑦思い出はずっと胸の奥に
声の出演：子安武人，水谷優子（①ボーカル），小松里賀（⑦ボーカル）ほか

ディープ・フィアー　テーマソング

題材ゲーム：ディープ・フィアー（セガ）
収録曲：①DEEP FEAR②思い出はずっと胸の奥に③DEEP FEAR（カラオケ）④思い出はずっと胸の奥に（カラオケ）
作詞・作曲：大竹幸尚
編曲：中野正博
ボーカル：水谷優子（①），小松里賀（②）

オウバードフォースアフター　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：オウバードフォース，オウバードフォースアフター（バンダイ）
収録曲：〈オウバードフォースアフターより〉①スペース シェイキング②ヒストリー オブ エレミアジェネシス③オウバードフォースのテーマ（アフターバージョン）④ブリーフィング⑤ドックオペレーション⑥進撃⑦勝利へ⑧ニュージェネレーションシップ⑨嵐の中⑩流転⑪最後の勝利⑫そして宇宙へ（惜別の詩）〈オウバードフォースより〉⑬遥かな宇宙⑭オウバードフォースのテーマ⑮意気揚々⑯悲痛⑰躍進⑱決戦⑲闇の訪れ⑳勃発㉑連戦㉒消沈㉓勇壮㉔戦士の帰還㉕鷲は舞い下りた
作・編曲：渡辺俊幸

猫なカ・ン・ケ・イ　ラジオドラマ VOL.2

題材ゲーム：猫なカ・ン・ケ・イ（ビクターソフト）
収録曲：①Here I am〜はやく気付いて！〜②明日香なカ・ン・ケ・イ（前編）③明日香なカ・ン・ケ・イ（後編）④ジーナなカ・ン・ケ・イ（前編）⑤ジーナなカ・ン・ケ・イ（後編）⑥美奈子なカ・ン・ケ・イ（アナザーストーリー）⑦このままで ずっと…⑧おまけトークコーナー
作詞／作・編曲：菊池和久（①⑦）
ボーカル：五十嵐結花（①⑦）
声の出演：松野太紀，大谷育江，田中敦子ほか

アベニューコレクション　イメージアルバム「卒業〜Graduation」

題材ゲーム：卒業〜グラデュエーション（NECアベニュー）
収録曲：①卒業攻略法（テーマ曲）②ドラマ1…朝の教室編③「レジスタンス17」（新井清美のイメージソング）④ドラマ2…体育の授業編⑤「君の応援歌」（加藤美夏のイメージソング）⑥ドラマ3…昼休み編⑦「ときめきバリエーション」（志村まみのイメージソング）⑧ドラマ4…放課後編⑨「なみだ予報」（中本　静のイメージソング）⑩ドラマ5…下校編⑪「瞳の罪・唇の罰」（高城麗子のイメージソング）⑫ドラマ6…卒業式編⑬「清華の乙女」（私立清華女子高等学校校歌）⑭女子高生5人のデュエット曲「花の女子高生5VS1」⑮女子高生5人のデュエット曲「花の女子高生5VS1」（カラオケ）
作詞：六月十三（①③⑤⑨⑪），川崎泰将（⑦）
作・編曲：岩垂徳行（①⑦⑨），大熊謙一（③⑪），谷本真規（⑤）
ボーカル・声の出演：鶴　ひろみ，嶋方淳子，金丸日向子，久川　綾，冬馬由美

アベニューコレクション　誕生～Debut

題材ゲーム：誕生～デビュー（NECアベニュー）
収録曲：①“Debut” Countdown～Opening②ヴィーナスの誕生③Countdown No,10④LONELY SHOUT～孤独な叫び～⑤Countdown No,9⑥ためいきラプソディ⑦Countdown No,8⑧ライト アンド シャドウ⑨Countdown No,7⑩ILLUSION⑪Countdown No,6⑫M・I・K・A・N⑬Countdown No,5⑭春色未満⑮Countdown No,4⑯哀・日本海⑰Countdown No,3⑱愛痛くて…会いたくて…⑲Countdown No,2⑳せつなさのかけら㉑Countdown No,1㉒春雷㉓“Debut” Countdown～Ending㉔トライアングル・マジック
作詞：六月十三（②④⑥⑱㉔），溝口　功（⑧⑩⑫⑯㉒），有栖川ケイ（⑭⑳）
作・編曲：岩垂徳行（②⑥⑭⑳㉔），溝口　功（④⑫），大熊謙一（⑧⑩⑯㉒），谷本真規（⑱）
ボーカル・声の出演：富永みーな，藤村さおり，かないみかほか

アベニューコレクション　誕生S（セガサターン版）オリジナルサウンドトラック完全収録版

題材ゲーム：誕生S～デビュー（NECインターチャネル）
収録曲：①ゲームメイン1年目②ゲームメイン2年目③ライバル対決クイズ④ライバル対決ジュリヤマ⑤仕事CD収録⑥仕事コンサート⑦句会⑧水泳大会⑨駅伝⑩地方営業⑪デパート屋上営業⑫アイドルびっくりカメラ⑬突撃レポーター⑭TVドラマ刑事物⑮TVドラマ卒業⑯街中イベント⑰飲酒発見⑱同棲発覚⑲スキャンダル発覚⑳スタッフロール㉑CM伊藤1 化粧品㉒CM伊藤2 パソコン㉓CM伊藤3 食料品㉔CM伊藤4 温泉㉕CM伊藤5 パチンコ㉖CM藤村1 化粧品㉗CM藤村2 パソコン㉘CM藤村3 食料品㉙CM藤村4 温泉㉚CM藤村5 地方デパート㉛CM田中1 化粧品㉜CM田中2 パソコン㉝CM田中3 食料品㉞CM田中4 温泉㉟CM田中5 おみやげ屋㊱スキャンダル・スクープ発覚時㊲クイズ勝ち㊳クイズ負け㊴駅伝・水泳負け㊵びっくりカメラ成功㊶びっくりカメラ失敗㊷部門賞ファンファーレ㊸新人賞ファンファーレ㊹大賞優勝ドラム㊺大賞ファンファーレ
作・編曲：岩垂徳行，佐藤真一郎

アベニューコレクション　誕生S　ボーカルコレクション

題材ゲーム：誕生S～デビュー（NECインターチャネル）
収録曲：①さよならは言えない②Faded Love③未恋酒④ずっとこの思い消さないで⑤ねえ…うけとめて⑥OH！Daring⑦笑顔にゆれた季節⑧Feel The Dream⑨新しい風に吹かれて⑩セレスト～星空を見上げて
作詞：濱田智之（①⑤⑧），大森道代（②⑩），大塚千恵子（③④⑥⑦⑨）
作曲：濱田智之（①），佐藤　剛（②⑩），徳永声一（③），坂本志崇（④⑦⑨），妻木隆（⑤），幡手康隆（⑥），佐藤真一朗（⑧）
編曲：佐藤　剛（①②⑩），徳永声一（③），坂本志崇（④⑤⑦～⑨），幡手康隆（⑥）
ボーカル：川村万梨阿，天野由梨，島本須美ほか

アベニューコレクション　卒業～クロスワールド　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：卒業～クロスワールド（イースリースタッフ）
収録曲：①クロスワールド～オープニングテーマ②トークコーナー1③夢 メッセージ④君が好き⑤トークコーナー2⑥横山めぐみ⑦新井聖美⑧中本　静⑨志村まみ⑩トークコーナー3⑪西川真樹⑫谷　由利佳⑬安田舞奈⑭トークコーナー4⑮アクション⑯サッドネス オブ ラブ⑰テイク オフ⑱アイランド⑲風と大地と⑳トークコーナー5㉑空 彼方への経路
作・編曲：山本敬一

beatmania／Tomoki Hirata

題材ゲーム：『ビートマニア』シリーズ（コナミ）
収録曲：①All Night featuring Angel（Club Mix）②I.C.B.（Original Mix）③Ain't it Good（Original Vocal Mix）④Body featuring JD Braithwaite（Airvox Vocal Mix）⑤Power of House（Original Mix）⑥Ain't it Good（I.C.B. Dub Mix）⑦Body featuring JD Braithwaite（Airvox Dub Mix）⑧All Night（Original Mix）〈BONUS TRACK〉⑨Body featuring JD Braithwaite（I.C.B. Club Vocal Mix）
作詞：JD Braithwaite（④⑦⑨），Tomoki Hirata（①③⑥⑧）
作・編曲：Tomoki Hirata

ドラマCD　みつめてナイト 第4巻 時限～LIMIT～

題材ゲーム：みつめてナイト（コナミ）
収録曲：①フラッシュバック②第13話 哀と涙とあふれる優しさ③第14話 偶然と必然と仕組まれる罠④第15話 恐怖と絶望と迫り来る時間⑤第16話 剣と怒りと償われる罪⑥戦人の運命⑦エピローグ 明日への約束⑧カーテンコール⑨夢を信じて
声の出演：冬馬由美（⑥ボーカル），小西寛子（⑨ボーカル），西村ちなみほか

Touch and Go／金月真美

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①Prelude～Touch and Go～②Kissの行方③ときめきのオルゴール④サヨナラを待てない⑤Interlude One⑥SHOW TIME√GROOVE MIX⑦MAY I KISS YOU？⑧白い回廊（コサドー）⑨Dreams～for you⑩Interlude Two⑪もっと！モット！ときめき⑫どんなふうにあなたを⑬Old Fashioned Love Song⑭Interlude Three⑮Melody●初回同梱12cmCDシングル……①HERE②GO！GO！パラメータ～Mami～③Blue in the Blue④ときめき人の踊り「夢色の毎日」～ボロディン「ダッタン人の踊り」より～
初回特典：スペシャルCDシングル，ピクチャーCD仕様

CDドラマ　EVEバースト・エラー エルディア秘録編

題材ゲーム：EVEバースト・エラー（シーズウェア）
収録曲：①Prologue エルディア取材旅行②風を切っていこう，上を向いていこう③Lazy afternoon 天城探偵事務所④The road to ruin 破滅の足音⑤The old devil moon それぞれの戦い⑥Sorrows and pities 一つの結末⑦Epirogue つかの間の日常⑧IF EVER I FALL～失われた愛のために～
作詞：ウエダヒロエ（②），崎谷健次郎（⑧）
作曲：陣　次郎（②），崎谷健次郎（⑧）
編曲：渋谷'n 次郎（Unity杉並）（②），崎谷健次郎（⑧）
声の出演：子安武人，かないみか（②ボーカル），水谷優子（⑧ボーカル）ほか

オリジナルラジオドラマ　エフィカス～この想いを君に… vol.2

題材ゲーム：エフィカス～この想いを君に…（元気）
収録曲：①STORY 5（ラジオドラマ）②宇宙の英雄だもん③STORY 6（ラジオドラマ）④夏色の風⑤STORY 7（ラジオドラマ）⑥生きてくこと⑦STORY 8（ラジオドラマ）
作詞：Hiromi（②），加々美亜矢（④），横山和俊（⑥）
作・編曲：Chamy（②），伊澤美穂（④），横山和俊（⑥）
声の出演：那須めぐみ（②ボーカル），古川恵美子（④ボーカル），七森美江（⑥ボーカル）ほか

ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」Vol. 1

題材ゲーム：テイルズ オブ デスティニー（ナムコ）
収録曲：①覚醒②スタンの日常③若者の大志④旅立ち⑤密航⑥山小屋の出会い⑦再会の予感⑧100万本のバラ⑨仕官への道⑩遺跡の冒険⑪道連れ⑫謁見⑬ヒューゴの屋敷⑭神殿へ⑮運命の歯車
声の出演：関　智一，今井由香，緑川　光ほか
初回特典：ポストカード（2枚）

東京魔人学園奏楽抄

題材ゲーム：東京魔人学園奏楽抄（アスミック・エース）
収録曲：①風詠みて水流れし都（かぜよみてみずながれしみやこ）②口上（こうじょう）③妖夜行（あやかしやこう）④春曙之詠（はるあけぼののうた）⑤外道之群（げどうのむら）⑥写楽天（しゃらくてん）⑦呪言月読（じゅごんつくよみ）⑧羅生法師（らしょうほうし）⑨犬追ひ詠（いぬおひうた）⑩螺旋抄（らせんしょう）⑪修羅之道行～陽之章（しゅらのみちゆき～ようのしょう）⑫常世之篝火（とこよのかがりび）⑬夜桜遊山（よざくらゆさん）⑭宵闇之詠（よひやみのうた）⑮御宮胡蝶（みやこちょう）⑯無常之院（むじょうのいん）⑰夏曙之詠（なつあけぼののうた）⑱菩薩抄（ぼさつしょう）⑲大宇宙讃歌（おおぞらさんか）⑳秋曙之詠（あきあけぼののうた）㉑葵之舞（あおひのまひ）㉒修羅之道行～陰之章（しゅらのみちゆき～いんのしょう）㉓冬曙之詠（ふゆあけぼののうた）㉔雅之舞（みやびのまひ）㉕悲恋之杜詠（ひれんのもりうた）㉖鬼哭（きこく）㉗修羅之道行～邪之章（しゅらのみちゆき～じゃのしょう）㉘風詠みて水流れし都～終劇（しゅうげき）㉙桜之杜（さくらのもり）
作詞：中山紗月（㉙）
作・編曲：新田高史（①～⑱⑳～㉙）堀向直之（⑲）
ボーカル：新田高史（㉙）
特典：PS用特製メモリーカードシール
★CDエクストラ仕様

すぎやまこういち シンセサイザー組曲　ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド

題材ゲーム：ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド（エニックス）
収録曲：①序曲　Overture②テリーの世界（街）　Terry's World③競技の館　Win the Game④変な世界　It's Curious World！⑤楽しい出逢い　Let's Join⑥果てしなき旅　Never Ending Journey⑦モンスターの戦い　Battle of the Monsters⑧ミレーユとの戦い　Fight against Mireille⑨広野を行く　Unknown World（DQ-Ⅰ）⑩遥かなる旅路　Endless World（DQ-Ⅱ）⑪冒険の旅　Adventure（DQ-Ⅲ）⑫勇者の故郷　Homeland（DQ-Ⅳ）⑬地平の彼方へ　Toward the Horizon（DQ-Ⅴ）⑭さすらいのテーマ　Through the Field（DQ-Ⅵ）⑮星降りの夜　Beautiful Starlit Night〈オリジナル・ゲームボーイ・ヴァージョン〉⑯序曲⑰セレクト・モード⑱テリーの世界⑲競技の館⑳変な世界㉑楽しい出逢い㉒果てしなき旅㉓モンスターの戦い㉔ミレーユとの戦い㉕広野を行く㉖遥かなる旅路㉗冒険の旅㉘勇者の故郷㉙地平の彼方へ㉚さすらいのテーマ㉛星降りの夜㉜ME集
作・編曲：すぎやまこういち
初回特典：ロゴ・ステッカー

Dancemania9

題材ゲーム：ダンスダンスレボリューション（コナミ）
収録曲：①E-ROTIC「ベイビー・プリーズ・ミー」②ファイアーマン「炎のスーパーヒーロー」③キャプテン・ジャック「フォロー・ミー」④ヴィヴィアン「カフェ・カフェ」⑤ポプシー「シングル」⑥チャンバワンバ「記憶喪失」⑦2 EIVISSA「OH LA LA LA」⑧JT PLAYAZ「レッツ・ゲット・ダウン」⑨ディスコ・デュード「ゲット・アップ（オン・ザ・ダンスフロア）」⑩ヴァネッサ・メイ「アイ・フィール・ラヴ」⑪レジーナ「デイ・バイ・デイ」⑫T42「チルドレンズ・ヴォイセズ」⑬ザ・スカーレット「誓い」⑭ルナ「ビー・マイ・ラヴァー」⑮デビー・クラーク「ヴァーチャル・ラヴァー」⑯ピクシー「ディス・マスト・ビー・ラヴ」⑰ベリー「ヘヴン」⑱ピーチ「テル・ミー」⑲DJ BOBO「プレイ」⑳エレクトラ「イット・クッド・ビー・ラヴ」㉑アレクシア・フィリップス「ユー」㉒マリーシャ「ラッキー・スター」㉓DJカンパニー「サイバーセックス・ラヴゲーム」

Dancemania SUMMERS

題材ゲーム：ダンスダンスレボリューション（コナミ）
収録曲：①ピーチ「オン・マイ・オウン（ラテン・ダンス・ミックス）」②ロス・アンブレロス「イージー・カム・イージー・ゴー」③ビート・システム「レゲエ・ナイト」④チャンバワンバ「タブサンピング（サンバ・ワンバ・ミックス）」⑤ラガ・ツインズ「マネー」⑥ザ・スペシャルズ「かわいい悪魔」⑦マキシ・プリースト「ラヴ・サムバディ・フォー・ライフ」⑧E-ROTIC「ダンシング・クイーン」⑨ADM「ウォント・ユー・プレイ（Mr DJ）」⑩EX-IT「恋のナイトフィーバー」⑪ヘヴン17・ミーツ・ファースト・エディ「レット・ミー・ゴー」⑫チャンバワンバ「トップ・オブ・ザ・ワールド」⑬キャプテン・ジャック「ホリデー」⑭ジョー・サンバ・Jr.「アイ・ライク・サマー」⑮フェリシダード「ダン・ダン・デオ」⑯BIG MAMA feat.DJ MAX「レッツ・グルーヴ」⑰X-TREME「ブギー・マン」⑱X-TREME「ザッツ・ザ・ウェイ98」⑲トリックスター「ムーヴ・オン・アップ」⑳アンボーザ「サンシャイン」㉑ベリーニ「サンバ・デ・ジャネイロ」㉒ポコ・ロコ「ケ・バサ？」㉓ヴィラ・バッコ「アリーバ」

Dancemania10

題材ゲーム：ダンスダンスレボリューション（コナミ）
収録曲：①E-ROTIC「イン・ザ・ダーク・オブ・ザ・ナイト」②スマイル.dk「バタフライ」③オリビア・プロジェクト「そよ風の誘惑」④スパイス・ガールズ「ストップ」⑤モア「ドゥ・ユー・リメンバー」⑥ジャムパック「ラヴ・ドット・カム」⑦ポプシー「ラフ・イナフ（リミックス）」⑧ディスコ・ダズ「ブギー・ナイツ」⑨DJ DADO「ギヴ・ミー・ラヴ」⑩ヨー・ヨー「トライ・ミー・トゥナイト」⑪モルガナ「フィール・ザ・ナイト・ウェイ」⑫マスカレード「スクエア・ルーム」⑬プッシュ「アイ・ビリーヴ・イン・ミラクルズ」⑭ショワエ「ラウンド&ラウンド」⑮ジャセイント「ジス・イズ・ザ・ナイト」⑯F.U.N.O.「ビー・イン・マイ・ボンネット」⑰ウーピー「ラヴライン」⑱ジェニファー「アイ・キャン・ヒア・ア・サウンド」⑲パーペチュアル・モーション「キープ・オン・ダンシン」⑳マーク・ウィルソン「テイスト・オブ・ラヴ」㉑キンジカ「マイ・ラヴ」㉒ミスター・ジョン「テイク・ミー・アウェイ」㉓ケイト「ムーン」㉔ロクサーヌ・プライス「フリー」㉕サブソニック・フォース「エブリシング・カウンツ」

Key of fortune／笠原弘子

題材ゲーム：精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス（翔泳社）
収録曲：①Key of fortune②光見つめて…③Key of fortune（Original Karaoke）④光見つめて…（Original Karaoke）
作詞：木本慶子（①），永石豊和（②）
作・編曲：藤岡　央（①），永石豊和（②）
★CDエクストラ仕様

LIVE！ from スーパーロボット魂 TOUR'98

題材ゲーム：『スーパーロボット大戦』シリーズ（バンプレスト）
収録曲：●DISC1……①熱風疾風サイバスター②Zのテーマ③不滅のマシン ゲッターロボ④マジンカイザー⑤サイレント・ヴォイス⑥TIME TO COME⑦怒りの獣神⑧ダンバイン とぶ⑨エターナルファイト（ダンバイン とぶ～ボルテスVの歌～FLYING IN THE SKY～バーニング・ラブ～Trust You Forever）⑩マジンカイザーのバラード●DISC2……①父をもとめて《アコースティックVer.》②鋼鉄ジーグ《アコースティックVer.》③ラジオコーナー～チャチャにおまかせ④鋼の魂～SUPER ROBOT SPIRITS～⑤コン・バトラーVのテーマ⑥ゲッターロボ！⑦おれはグレートマジンガー⑧マジンガーZ⑨EC-1：熱風！疾風！サイバスター⑩EC-2：鋼の魂⑪EC-3：マジンガーZ
ボーカル：水木一郎，影山ヒロノブ，MIOほか
初回特典：写真集付き特製ボックス仕様

銀河お嬢様電波ユナラジオ vol.②～ユナとリア編

題材ゲーム：『銀河お嬢様伝説ユナ』シリーズ（ハドソン）
収録曲：①オープニング②名場面1③タイムスリップ～銀河お江戸～④タイムスリップ～原始時代～⑤名場面2⑥夜の連続ラジオ小説～銀河お嬢様伝説3への道～⑦名場面3⑧ユナとリアのラブラブ星占い⑨エンディング
声の出演：横山智佐，冬馬由美，明貴美加
初回特典：ピンバッジ，トレーディングカード

スターライトスクランブル恋愛候補生　ラジオ・スクランブル Vol.1

題材ゲーム：スターライトスクランブル恋愛候補生（ケイエスエス）
収録曲：①「星空に願いをかけて！」②「何故だ，星空に願いは届かない!?」③「あるアイドルの叫び」④「夢のあとさき」⑤「わたしたちのホーム」⑥Love One's Home（VIDEO SIZE）
作詞：小室みつ子（⑥）
作・編曲：澤近泰輔（⑥）
声の出演：川澄綾子，飯塚雅弓，中川亜希子ほか
初回特典：キャラクタークリアカード

同級生～恋愛専科～　ドラマコレクション

題材ゲーム：『同級生』シリーズ（エルフ）
収録曲：●DISC1……①DJパート1②〈第1話「揺れる想い」第1回「始まりの秋」③第2回「告白の波紋」④第3回「想い乱れて」⑤最終回「心とどけて」⑥〈第2話「旅立ちの空」〉第1回「想い，とどかず」●DISC2……①DJパート2②第2回「雨，追いかけて」③最終回「心，ひとつに…」④〈第3話「恋人たちの迷路」〉第1回「夢からさめない」⑤第2回「交差する想い」⑥最終回「迷い道ぬけたら」●DISC3……①DJパート3②〈第4話「ほんとの気持ち」〉第1回「ロマンス」③第2回「シュガー・タイム」④最終回「ハート・ブレイク」⑤〈第5話「いちばん，大切なこと」〉第1回「放り出されたスパイク」⑥第2回「軋んだスターティング・ブロック」●DISC4……①DJパート4-A②最終回「二度と離さない，心の翼」③〈第6話「はじまりの再開……」〉第1回「春の嵐」④第2回「思いは遠く…」⑤最終回「優しさの行方」⑥Heart to Heart⑦DJパート4-B
作詞：佐藤ありす（DISC4⑥）
作・編曲：斉藤かんじ（DISC4⑥）
声の出演：高橋美紀，高田由美，こおろぎさとみほか
初回特典：ピクチャーCD仕様

オリジナルラジオドラマ　エフィカス～この想いを君に… vol.1

題材ゲーム：エフィカス～この想いを君に…（元気）
収録曲：①STORY 1（ラジオドラマ）②ここにいるよ③STORY 2（ラジオドラマ）④ある日曜日⑤STORY 3（ラジオドラマ）⑥Dream Escape⑦STORY 4（ラジオドラマ）
作詞：Hiromi（②），加々美亜矢（④），横山和俊（⑥）
作・編曲：Chamy（②），伊澤美穂（④），横山和俊（⑥）
声の出演：那須めぐみ（②ボーカル），古川恵美子（④ボーカル），七森美江（⑥ボーカル）ほか

かっとびチューン　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：かっとびチューン（元気）
収録曲：①The way to Top②Escape③Master of ROAD④Tuning Spirits⑤Over the rain⑥Sticky turn⑦In the way⑧Caribian Night⑨HIP OK？⑩Drift Night
作・編曲：松本　賢

ファイト!!ファイト!!ファイト!!～おしえて監督～／サウスポー

題材ゲーム：ドキドキプリティリーグ～熱血乙女青春記（エクシングエンタテイメント）
収録曲：①ファイト!!ファイト!!ファイト!!～おしえて監督～②夕日はメチャでかい!!③ファイト!!ファイト!!ファイト!!～おしえて監督～（オリジナルカラオケ）
作詞：佐藤裕亮&江野　修
作・編曲：河辺健宏

センチメンタルグラフティⅦ～東京集合！アナタをもっと知りたくて…①～

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：〈東京集合！アナタをもっと知りたくて…①〉①浅草探索編1②浅草探索編2③浅草探索編3〈フリートークスペシャル〉④ドラマの感想・東京お気に入りスポット⑤出身地自慢⑥五大都市全国縦断ツアーの感想⑦最近のキャラクターと自分
声の出演：米本千珠，西口有香，前田　愛，今野宏美
初回特典：特製スケジュールシール

ゼストCDブック Vol.5　慟哭 そして…

題材ゲーム：慟哭 そして…（データイースト）
収録曲：①第1部「聖マリー学院探検隊」②第2部「激突！スーパーヒロインズ」③Bonus Track1④Bonus Track2
声の出演：長沢美樹，大沢つむぎ，矢島晶子，山口由里子

ポケットファイターリミックス／カプコン・スポーツ・クラブ

題材ゲーム：ポケットファイター，カプコン・スポーツ・クラブ（カプコン）
収録曲：〈ポケットファイターリミックス〉①Welcome――［モリガンエンディング］②Dreams are Gathering［おもちゃ屋：おもちゃ屋「ダルーシム」］③Night Binder［マカイ外：ムーンライトダークキャッスル］④Tacit［マカイ内：魔王の引っ越し］⑤Speed Remedy［タバサの部屋：天才隠遁部屋］⑥――Good-Bey...［イブキエンディング］⑦Never give up［ランニングバトルBGM］⑧Present！［アイテムゲット画面BGM］⑨Battle Select［モードセレクトBGM］⑩つくって♥ふぁいたぁ［タバサの心理テスト］⑪おもちゃ屋：おもちゃ屋「ダルシーム」⑫マカイ外：ムーンライトダークキャッスル⑬マカイ内：魔王の引っ越し⑭タバサの部屋：天才隠遁部屋〈カプコン・スポーツ・クラブ〉⑮カプコン・スポーツ・クラブのテーマ⑯Welcome To C.S.C⑰Team Select－Soccer－⑱Soccer Tournament⑲Football Samba⑳海のサンバ㉑今日のスーパーゴール㉒Football Remix'97㉓Winner's Demo－Soccer－㉔Loser's Demo－Soccer－㉕Player Select－Tennis－㉖Tennis Tournament㉗風の草原で㉘荒野の対面㉙海へ行こうよ㉚Dubb Bossa㉛Winner's Demo－Tennis－㉜Loser's Demo－Tennis－㉝Team Select－Basketball－㉞Basketball Tournament㉟Dunk The Bomb㊱桟橋のレゲエ野郎㊲Altimeter㊳奴等は違う㊴Winner's Demo－Basketball－㊵Loser's Demo－Basketball－㊶コンティニュー㊷ゲームオーバー㊸プレイヤー乱入㊹Super Player㊺いつまでも㊻メロディー㊼カプコン・スポーツ・クラブのテーマ（reprise）

VIDEO&LD

New Frontier／丹下　桜

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録時間：カラー40分
収録内容：①OPENNING②MAKE YOU SMILE③New Frontier④voice telling Ⅰ⑤CATCH UP DREAM⑥voice telling Ⅱ⑦Be Myself⑧S's document⑨FREE⑩ENDING
初回特典：フォトシール

悠久Graffiti

題材ゲーム：『悠久幻想曲』シリーズ（メディアワークス）
収録時間：カラー48分
収録内容：①キャラクタービデオクリップ②オープニングムービー③デジタルコミック「魔女モフェウスの呪い」④キャラクターボイスコーナー⑤「友達といるときは」ビデオクリップ
出演：氷上恭子，西原久美子，タケカワユキヒデほか

センチメンタルグラフティ　SG Girl's⑫ all's Last Concert in 中野サンプラザ

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録時間：カラー100分
収録内容：①センチな夏休み②スカイタワーで会いましょう③ステンドグラスの向こう側④彼と彼女とサングラス⑤月下美人⑥White Calendar⑦ビリケンさんがいる⑧SHOUT！⑨ラブリッジ⑩涙のサイドシート⑪友禅流し⑫ウルトラesp（エスパー）⑬オリーブの風⑭1ダースのMEMORY
出演：豊嶋真千子，鈴木麻里子，前田　愛ほか

エフィカス～この想いを君に… vol.2

題材ゲーム：エフィカス～この想いを君に…（元気）
収録時間：カラー46分
収録内容：①Episode Ⅱ～対決！三王女vs古城の亡霊
声の出演：七森美江，古川恵美子，那須めぐみほか

ポケットモンスター（保存版）10巻

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー45分
収録内容：①第19話「メノクラゲドククラゲ」②第20話「ゆうれいポケモンとなつまつり」
声の出演：松本梨香，大谷育江，上田祐司ほか

ポケットモンスター（保存版）11巻

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー45分
収録内容：①第21話「バイバイバタフリー」②第22話「ケーシィ！ちょうのうりょくたいけつ！」
声の出演：飯塚雅弓，林原めぐみ，三木眞一郎ほか

ポケットモンスター（保存版）12巻

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー45分
収録内容：①第23話「ポケモンタワーでゲットだぜ！」②第24話「ゴーストVSエスパー」
声の出演：松本梨香，犬山犬子，荒木香恵ほか

バトルアスリーテス大運動会 track11

題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第21話「ラストダンスは私に」②第22話「さよなら，こんにちは」
声の出演：夏樹リオ，川上とも子，矢島晶子ほか

VIRUS vol.2

題材ゲーム：VIRUS（ハドソン）
収録時間：カラー80分
収録内容：①第4話「DEEP DOWN EXPOSURE」②第5話「INCUBATING THE SUCCUBUS」③第6話「BEHOLD CHANGE OR DIE」④オープニングVer.1（クリーンピクチャー）⑤オープニング絵コンテ（静止画）
声の出演：三木眞一郎，飯塚雅弓，鈴置洋孝ほか

セガサターンビデオマガジン10月発売タイトル号

収録時間：カラー27分
収録内容：①CM集（ディープ・フィアー，バッケンローダー，劇場版「スレイヤーズごうじゃす」，劇場版「機動戦艦ナデシコ～ザ・プリンス・オブ・ダークネス」）②SEGA AGES／アイラブミッキーマウス～ふしぎのお城大冒険＆アイラブドナルドダック～グルジア王の秘宝③シャイニング・フォースⅢ シナリオ3 氷壁の邪神官④初恋物語⑤Pia♥キャロットへようこそ!!2⑥電車でGO！EX⑦ROX－ロックス－⑧機動戦士ガンダム ギレンの野望攻略指令書（仮）⑨ルームメイトW～ふたり⑩ストライカーズ1945Ⅱ⑪ファルコムクラシックスⅡ⑫ファインドラブ2 ～Rhapsody⑬本格花札⑭コットン・ブーメラン⑮バーチャコールS⑯マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター⑰カプコンジェネレーション～第3集 ここに歴史はじまる⑱せがた三四郎真剣遊戯

エフィカス～この想いを君に… vol.1

題材ゲーム：エフィカス～この想いを君に…（元気）
収録時間：カラー37分
収録内容：①Episode Ⅰ～史上最大のおこずかい作戦
声の出演：古川恵美子，那須めぐみ，七森美江ほか

レイディアント シルバーガン

題材ゲーム：レイディアント シルバーガン（トレジャー）
収録時間：カラー80分
収録内容：①ステージ攻略②サターン版ムービー

同窓会～Yesterday Once More～ 第4話「いつわりの告白」

題材ゲーム：同窓会（フェアリーテール）
収録時間：カラー30分
声の出演：松野太紀，寺田はるひ，吉田小百合ほか

新作発売予定表DataBase

DataBase Windowsシリーズ新作発売予定表

コーエー(旧・光栄)が，年末に『信長の野望・烈風伝』『ウイニングポスト4』，来春に『太閤立志伝III』のリリースを発表した。セガは，サターンでヒットした『サクラ大戦』を移植。『ラングリッサー』シリーズの移植版はアンバランスが手掛けることに。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1／Windows95対応				
秋頃予定	リーダーラビッツ もうすぐ一年生	教育	インフィニシス	未定
	リーダーラビッツ 幼稚園	教育	インフィニシス	(予) 5,800円
未定	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	楽しい詰碁300 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
▼Windows95対応				
10月予定	ハイパー日本むかしばなしVol.1	エンターテインメント	ありがた屋	7,800円
	HALF LIFE正規輸入板 日本語マニュアル付(マ)	3Dアクション	ソース	オープン価格
11月2日	創世記1602 〜Creation of the New World	SLG	ズー	9,800円
11月26日	ウィザードリィ・リルガミンサーガ	RPG	ワイピィアソシエイション	8,800円
11月27日	COMMANDOS 〜特殊工作大作戦	SLG	ズー	8,800円
11月中旬	ザ・タワーII	SLG	オープンブック9003	9,800円
11月予定	ニード・フォー・スピードIII	レーシング	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	9,800円
	徹底解析 必勝パチスロ道場 山佐＆パイオニア	パチスロ	広美	未定
	ZERO ZONE(仮)	AVG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集3(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	7,800円
	ミスティックウィーヴァ	SLG+RPG	シーズウェア／姫屋ソフト	未定
	クラッピーパーク	テーブルゲーム	フジコム	6,800円
秋頃予定	ONLINE PARLOR倶楽部 (オンライン専用)	パチンコ	I.S.C.	未定
	DUNE2000〜砂の惑星(マ)	SLG	アクレイムジャパン	7,800円
	ピンボール	ピンボール	アスキー	9,000円
	神経衰弱(仮)	パズル	ありがた屋	未定
	シミュレーションゲーム(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集2(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	社交辞令(仮)	SLG	日本アプリケーション	未定
12月3日	戦略プロ野球98年末版	野球SLG	システムソフト	9,800円
12月予定	小学算数ドリル大臣5年	教育	アドウィン	未定
	小学算数ドリル大臣6年	教育	アドウィン	未定
	超有名 イラストレーター画集4(仮)	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
年末予定	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
98年予定	ジャングルマスター2	SLG	ありがた屋	9,700円
	最終電車	サウンドノベル	アルファ・オメガソフト	未定
	デュエル3 IN FANTASIA(仮)	SLG	呉ソフトウェア工房	未定
	日露戦争	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	GUARDIANS :AGENTS OF JUSTICE(マ)	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ヨーロピアン エアー ウォー 日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
冬頃予定	約束の絆	SLG	コーエー	9,800円
	ロールプレイングゲーム(仮)	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	ザ・プロ将棋'98 振り飛車と相居飛車の闘い編	将棋	富士通	7,800円
99年春頃予定	Ultima:Ascension(マ)	RPG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
99年予定	(タイトル未定)	RPG	日本アプリケーション	未定
未定	おりがみ(仮)	教養	ありがた屋	未定
	パニック＆レスキュー 〜蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	すぷーきぃ！	SLG+RPG	ANJIN	9,800円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	ネットワークゲーム ビギナーズ	オムニバス	エム・エス・ディ・ジャパン	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	SF3Dシューティングゲーム(仮)	3Dシューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	SUPER CRAFTシリーズ Vol.1(仮)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	3Dロールプレイングゲーム(仮)	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	Silent Wail	SLG+RPG	サイベル	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーIII	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーIV	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーV	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーVI	AVG	サイレンス	7,800円
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	9,800円
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	12,800円
	呉 清原「囲碁研究会」	囲碁	G.A.M.	未定
	小林千寿「にこにこ入段コース」 一巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 二巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 三巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 四巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 五巻	囲碁	G.A.M.	7,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	小林千寿「にこにこ入段コース」 六巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 七巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	初心者のための囲碁	囲碁	G.A.M.	8,800円
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	楽しい詰碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	沈黙の艦隊2(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	平成雀士録2〜放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	ミニ碁一番勝負	囲碁	G.A.M.	5,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	6,800円
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	コンフリクト・オブ・ネイションズ	SLG	セガ	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行④ アフリカサバンナの動物たち・ヌーの大移動を追って(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行⑤ 沖縄の海 サンゴ礁の生きものたち(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円
	ボーイ・ミーツ・ボーイ〜夏の決心	AVG	マグノリア	未定
	FALCON 4.0(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	未定
	家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
	維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
▼Windows95／Windows98対応				
9月11日	★GAME PACK ゴールドセレクション	オムニバス	ダットジャパン	4,980円
9月25日	デスクトップキャラクター ゴン太くん	アクセサリー	オルセン	1,200円
	デスクトップキャラクター 名探偵コナン	アクセサリー	オルセン	1,200円
9月下旬	デスクトップキャラクターII ペプシマン	アクセサリー	オルセン	4,200円
10月9日	競馬道4	競馬予想	NECインターチャネル	9,800円
10月16日	★Voicedog 1	エンターテインメント	エイチアイ	3,800円
	★Voicedog 1 マイク付き	エンターテインメント	エイチアイ	4,800円
	★Voicedog 2	エンターテインメント	エイチアイ	3,800円
	★Voicedog 2 マイク付き	エンターテインメント	エイチアイ	4,800円
	★Voicedog 3	エンターテインメント	エイチアイ	3,800円
	★Voicedog 3 マイク付き	エンターテインメント	エイチアイ	4,800円
10月23日	特打指令タイプコップ	教養	ソース	4,900円
	M1タンク プラトーン2 日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	9,800円
10月29日	ロボクラッシュ・パワード(仮)	SLG	システムソフト	9,800円
10月下旬	鉄道模型シミュレータ	エンターテインメント	アイ・マジック	12,800円
	★ダイ・バイ・ザ・ソード 完全日本語版	アクション	イマジニア	9,800円
	レジオナルパワー98(仮)	SLG	コスモスコンピューター	未定
	★マイクロソフト ピンボールアーケード	ピンボール	マイクロソフト	未定
10月予定	★ラングリッサーI	SLG+RPG	アンバランス	未定
	デスクトップキャラクター 鉄腕アトム	アクセサリー	オルセン	1,200円
11月6日	★パイレーツの まるごとだっちゅーの!!	アクセサリー	インナーブレイン	4,980円
	金田一少年の事件簿 〜悲報島 新たなる惨劇	AVG	システムソフト21	8,800円
	シムシティ3000	SLG	マクシス	9,800円
11月7日	★デスクトップデコラ ウルトラマンダイナ バトルファイルVOL.2 超戦闘編	アクセサリー	コロムビアクリエイティヴ	4,800円
11月18日	ハートオブダークネス	AVG	Spike	8,500円
11月19日	電子の精霊 ちぴっと	アクセサリー	バンプレスト	(予) 3,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 8,800円
11月20日	バトルアスリーテス大運動会 あかりと勝負!!	SLG	AICスピリッツ	6,800円
11月27日	マジカルドロップIII とれたて増刊号！	アクションパズル	データイースト	5,800円
	★エジプト日本語版	AVG	電子メディアサービス	7,800円
	★パソコンであそぼう ダイヤブロック	エンターテインメント	パイオニアLDC	7,800円
	★スモール・ソルジャーズ :グルボテック・デザインラボ	格闘アクション	ハズブロージャパン	7,800円
11月下旬	F-22 TOTAL AIR WAR(マ)	フライトSLG	イマジニア	未定
	シュヴァルツシルトW	SLG	NECインターチャネル	未定
	★コンビニチェーン・Darkside	SLG	龍[RON]	6,800円
11月予定	アートディンクベストチョイス ビッグオナー	ゴルフ	アートディンク	5,800円
	★アルファリンク3 VOYAGER	SLG	アイ・マジック	未定
	Fighter Pilot(マ)	アクション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	FIFA WORLD CUP98(仮)	サッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	ソニックR	アクション	セガ	7,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月予定	天使同盟	SLG	TGL	未定
	ブランディッシュ4 ～眠れる神の塔	アクションRPG	日本ファルコム	未定
秋頃予定	偽典・女神転生	RPG	アスキー	8,800円
	全英オープンゴルフ	ゴルフ	アスキー	9,000円
	ハイステークスオーナーズクラブ （オンライン専用）	競馬SLG	シャングリ・ラ	未定
12月3日	ロックマンX 4	アクション	カプコン	未定
	リアルタイム版大戦略 ～+インターネット対戦	SLG	システムソフト	8,800円
12月6日	ディスクステーション21号〈冬号〉	ディスクマガジン	コンパイル	980円
12月8日	★メック・コマンダー日本語版	SLG	メディアクエスト	9,800円
12月12日	パンツァー・コマンダー日本語版	SLG	メディアクエスト	8,800円
12月25日	Voice NOëL「門倉千紗都」	データ集	パイオニアLDC	3,500円
12月上旬	★カウンター・ブロウ	RPG	スターフィッシュ	未定
12月予定	★プリンセスクエスト	RPG	インクリメントP	未定
	ポピュラス・ザ・ビギニング（仮）	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	Moto-Racer 2	レーシング	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	WWII Flighters	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	★ウイニングポスト4	競馬SLG	コーエー	11,800円
	★信長の野望・烈風伝	SLG	コーエー	11,800円
	★サクラ大戦	SLG	セガ	未定
	★ジュリアン2	AVG	フジコム	未定
98年予定	棋太平 for Windows98 （オンライン）	将棋	SPS	未定
	ジャパンシーナリシリーズ5 東北・上信越シーナリ	データ集	トワイライトエクスプレス	3,800円
	ジャパンシーナリシリーズ7 沖縄・奄美シーナリ	データ集	トワイライトエクスプレス	3,800円
	EUROPEAN AIR WAR（マ）	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
99年1月22日	★パソコンであそぼう ダイヤブロック「でんしゃ」セット	データ集	パイオニアLDC	3,500円
99年1月予定	★戦国美少女絵巻 空を斬る!! ～春風の章	RPG	TGL	未定
冬頃予定	TOTAL DRIVING	レーシング	イマジニア	未定
	マイト＆マジックVI ～ザ マンデート オブ ヘブン	RPG	イマジニア	未定
	エネミー・ゼロ	AVG	セガ	未定
	WANTED	3Dアクション	データウエスト	未定
	川のぬし釣り for Windows95	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定
99年春頃予定	ルナティックドーンIII	RPG	アートディンク	12,800円
	ダンジョンキーパー2	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	★太閤立志伝III	SLG+RPG	コーエー	9,800円
未定	★お父さんのための釣り ～川釣り編2	フィッシング	アンバランス	3,980円
	メモリアルゲームズVol.4 太陽の神殿	AVG	アンバランス	未定
	メモリアルゲームズVol.5 ロマンシア	ARPG	アンバランス	未定
	★ラングリッサーII	SLG+RPG	アンバランス	未定
	★ナツキコウ	AVG	インクリメントP	（予）7,800円
	ヒロインドリーム	SLG	SPS	未定
	★デスクトップキャラクター なすび	アクセサリー	オルセン	1,200円
	★デスクトップキャラクターII 名探偵コナン	アクセサリー	オルセン	4,200円
	サンバーン	AVG	サンテックジャパン	未定
	英雄伝説V（仮）	RPG	日本ファルコム	未定
	新 朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	新 白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	ザ・シムズ	SLG	マクシス	未定
▼WindowsCE／CE2専用				
未定	シグマ ゲーム・センセーション for WindowsCE2 Vol.2	オムニバス	シグマ	1,500円
	血統王 for CE 血統からの攻略（仮）	競馬予想	エム・エス・ディ・ジャパン	（予）5,800円

■発売中止が決定した作品……●HEROES OF MIGHT AND MAGIC（イマジニア）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート（ショウエイシステム）8月→未定●オーナーズ・グランプリ（キルタイムコミュニケーション）10月8日●金高慎一郎・姓名学事典CE（ロディック）未定●ゴーディアン・ノット（イマジニア）秋→未定●松方弘樹のワールドフィッシング（メディアクエスト）98年／6,800円→11月13日／7,800円●電車でGO！（アンバランス）未定→99年春●リトルラバーズ セカンド～ゆい（NTT出版）秋●SiN（ピーアンドエー）秋→10月下旬●クイーンエメラルダス松本零士の世界（レイ・アップ）9月→10月16日●ドラゴン・シンジケート（センチュリー）7月下旬→7月22日●釣り紀行百選Vol.3 西伊豆（センチュリー）7月下旬／2,480円→8月24日／2,280円●メモリアルゲームズVol.2 ザナドゥ（アンバランス）9月18日→10月●競馬伝説（ホロン）価格未定●高校野球道（日本クリエイト）10月8日●WANTED！THE WESTERN PACK FOR QUAKEII（ピーアンドエー）秋→10月上旬●実況パワフルプロ野球（コナミ）9月23日→10月8日●電車でGO！限定仕様版（アンバランス）9月下旬→99年春●妖怪家族（ガイナックス）8月28日→秋●クッキーズ・バッスル～謎のBOMBO WORLD（ロディック）9月18日→11月20日●ザ・コントラクトブリッジ（アンバランス）9月18日→10月2日●ザ・プロ将棋'98 第六巻 矢倉の闘い編（富士通）9月→9月18日●トワイライトエクスプレスゴルフ98 石岡ゴルフ倶楽部（トワイライトエクスプレス）8月22日→9月5日●トワイライトエクスプレスゴルフ98 富士中央ゴルフ倶楽部（トワイライトエクスプレス）8月22日→9月5日●ザ・チェス～最強のチェス（アンバランス）9月11日→9月25日［タイトル変更］

（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

テレビドラマ「スタートレック」のデータベース・ソフトが発売決定。講談社からはコミック「ああっ女神さまっ」のスクリーンセーバーが発売されることに。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1／Windows95対応				
11月21日	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
98年予定	詩集ROM「谷川俊太郎詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
未定	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring（仮）	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer（仮）	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn（仮）	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter（仮）	画集	イマジニア	3,980円
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	新谷かおるCD-ROM画集	画集	ガイナックス	（予）9,800円
	ふくやまけいこ 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞 「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	D2MANGA サーキットの狼	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
▼Windows3.1／Windows95／Windows98対応				
10月25日	★クジラの跳躍	画集	オルセン	2,800円
11月5日	★世界の夜景（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
11月19日	★デラクロア作品集	画集	シンフォレスト	3,900円
11月予定	★耳タコ大作戦	教育	ソース	9,800円
12月予定	★算数戦士ブラスター4	教育	ソース	未定
▼Windows95対応				
9月10日	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑤カンガルーのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑥イヌのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
10月30日	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑦ネコのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑧ウマのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑨サルのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
10月予定	エルロイ3巻（仮）	エンターテインメント	アスク	未定
	ディメンションQ	エンターテインメント	アスク	未定
11月13日	★Christmas time at Small House	エンターテインメント	ビクターエンタテインメント アニメーション制作部	3,500円
11月27日	スレイヤーズはいぱあRETURNS	アクセサリー	角川書店	（予）5,800円
11月下旬	ポムダピワールドVol.3 こわくて こわくて もうたいへん	教育	メディアファクトリー	3,980円
秋頃予定	ウルトラマンとさんすうドリル3. ひっ算（たし算とひき算）	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル4. かけ算と九九	教育	Spike	5,800円
98年予定	白尾一博 ムサシノリズム	写真集	インナーブレイン	2,000円
	ダダダダ・ボンボン	エンターテインメント	インナーブレイン	3,500円
	アベラシオン（P）	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	アベラシオン ～シングルバージョン（P）	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
冬頃予定	ペーパーモデル スターウォーズvol.1～新たなる希望より TIE FIGHTER＆X-WING FIGHTER	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	ペーパーモデル スターウォーズvol.2～帝国の逆襲より SNOW SPEEDER＆IMPERIAL AT-AT	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	ペーパーモデル スターウォーズvol.3～ジェダイの復讐より MILLENIUM FALCOM＆IMPERIAL AT-ST	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
99年予定	GAIA odyssey クシーくんの「流れ星」製造工場（P）	エンターテインメント	金羊社	3,980円
未定	星空の伝説 ～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説 ～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
	GAIA odyssey 大地の彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	ウルトラマンとさんすうドリル5. 時刻・時間	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル6. 量と測定	教育	Spike	5,800円
▼Windows95／Windows98対応				
10月21日	★バスケットボール・サッカー	教養	ザ ラーニング カンパニー	4,980円
	★バスケットボール・タイピング	教養	ザ ラーニング カンパニー	4,980円
11月20日	★麻雀の先生 改訂版	教養	ゼロ	5,800円
11月中旬	★しのらうえあしりーず しのらぶっく	ツール	オラシオン	3,800円
11月予定	★ああっ女神さまっ 小っちゃいって事は便利だねっ MANGAスクリーンセーバー	スクリーンセーバー	講談社	（予）4,700円
12月18日	★東京ポカバトル	アクション	インナーブレイン	500円
	★熱帯魚の先生	教養	ゼロ	5,800円
12月予定	★ぼくだけのアンヌ	未定	講談社	未定
	★八神ひろきG-teast CD-ROM画集II	画集	講談社	（予）4,800円
	月満ちたる稜線（P）	AVG	フジコム	5,800円
未定	ローカル線の旅1（仮）	未定	シンフォレスト	3,900円
	チャオ！イタリア車 ～人気の5車種を徹底解剖！	エンターテインメント	東京書籍	5,800円
	★スタートレック オフィシャルファイル	データベース	トーメン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)未定→10月10日[Windows95/98対応]●礎(ボーステック)10月9日→無期延期●スモッカの漢字の島ジパング(CAIメディア共同開発)未定●あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」(ガイナックス)98年●ボムダビワールドVol.2 なかにはいっているもの なーんだ?(メディアファクトリー)10月2日●GAIA odyssey Pure Islands～ガラパゴス諸島(金羊社)9月21日→9月25日●GAIA odyssey 靈と風のステージ～美瑛の空(金羊社)9月21日→9月25日●nanae「POWER EYE'S」(増田屋コーポレーション)8月21日→9月4日●アウトドアーズマンのバードウォッチング＆ウォッチングスター(金羊社)9月24日→9月25日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／(P)……PowerMacintosh専用
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月19日	ボールディランド(P)	SLG	バンプレスト	(予) 8,800円
秋頃予定	パチンコ(仮)	パチンコ	I.S.C.	未定
未定	ロデムッチ	SLG	イタチョコシステム	3,500円
	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	囲碁(P)	囲碁	ネクストン	9,800円
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●クッキーズ・バッスル～謎のBOMBO WORLD(ロディック)9月18日→11月20日

(P)……PowerMacintosh専用

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	時の伝説 ～フィアナの聖少女(○=)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定

(=)……PC-9801/9821対応／(○)……CD-ROM

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

早くも『ビートマニア 3rd MIX』発売決定。同時にビデオもリリースされる。ファルコムレーベルひさしぶりの新作は『イース』のベスト盤。SPE・ビジュアルワークスからは「やるドラ」シリーズのサントラが登場する。「SNKサウンドキャラクターズ」の最新作はレオナとリムルル。

発売日	タイトル	発売元	価格
▼アルバム			
9月23日	★Do-can／奥井雅美	キングレコード	〈込〉3,059円
10月21日	★センチメンタルグラフティ Non-Stop-14 Tracks	日本コロムビア	〈込〉2,100円
	センチメンタルジャーニー BGM全曲集(完全版)	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	〈込〉3,500円
	★センチメンタルグラフティ ダンスリミックスメドレー・プラス(仮)	マリン・エンタテインメント	〈込〉2,100円
10月23日	★スペクトラルフォース2 オリジナルサントラCD	エイジップミュージック	〈込〉3,059円
	★スペクトラルフォース2 ドラマCD	エイジップミュージック	〈込〉3,059円
	★星の丘学園物語 学園祭 ラジオドラマCD VOL.1	エイジップミュージック	〈込〉3,059円
10月24日	ラングリッサーV オリジナルサウンドトラックス	ムービック	2,800円
10月28日	★アイドルプロジェクト～New Dream～	ケイエスエス	2,718円
10月31日	センチメンタルグラフティVIII ～東京集合!アナタをもっと知りたくて…②～	ムービック	2,500円
11月6日	アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち MELODY～あなたしか見えない／t.a.p.	NECインターチャネル／キングレコード	〈込〉1,836円
	ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.5	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	My Sweet Days(仮)／館林見晴	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	スターオーシャン セカンドストーリー アレンジアルバム	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,854円
	★SAMURAI SPIRITS 2～アスラ斬魔伝 ドラマCD	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	SONIC TEAM"Power Play" ～ベストソングス・フロム・ソニックチーム	マーベラスエンターテイメント	〈込〉2,310円
11月7日	卒業M+III	ムービック	2,800円
11月11日	★ポケモンサウンドピクチャーズ 白い明日だ!ロケット団	メディアファクトリー	(予) 2,800円
11月18日	★スターオーシャン セカンドストーリー オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル・エンタテインメント	未定
	★ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記 オリジナルサウンドトラック＆ヴォイスコレクション	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	★SNKサウンドキャラクターズコレクションVol.8 レオナ	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,529円
11月21日	★火星物語 キャラクターアルバム(仮)	エアーズ	〈込〉2,854円
	★季節を抱きしめて オリジナルサウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	未定
	★ダブルキャスト オリジナルサウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	未定
	超鋼戦紀キカイオー オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	〈込〉2,940円
	ぷよぷよSUN DX.	テイチク	〈込〉2,500円
	★魔道霊子シュオン サントラ(仮)	テイチク	〈込〉3,000円
	★アナザーマインド オリジナル・サウンドトラック	デジキューブ	未定
	★アシュラブレード オリジナルサウンドトラック	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	未定
	★猫なカ・ン・ケ・イ ラジオドラマ VOL.3	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	未定
	★雷電フォースZ オリジナルサウンドトラック	バンダイ・ミュージックエンタテインメント	未定
	ドラマCD ファーストKiss★物語①(仮)	ムービック	2,800円
11月26日	★アイドルプロジェクト Remix Dance³	ケイエスエス	2,718円
	★恋愛候補生 ラジオ・スクランブル Vol.2	ケイエスエス	2,913円
	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉2,854円
11月27日	★星の丘学園物語 学園祭 オリジナルサウンドトラック＆オリジナルボイスコレクション	エイジップミュージック	〈込〉3,059円
	★星の丘学園物語 学園祭 スペシャルボーカルアルバム	エイジップミュージック	〈込〉3,059円
	★星の丘学園物語 学園祭 ラジオドラマCD VOL.2	エイジップミュージック	〈込〉3,059円
	★EVEバースト・エラー オリジナル・サウンドトラック(仮)	キングレコード	〈込〉2,854円
	★ときめきメモリアル 彩のラブソング オリジナルサウンドトラック(仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	★ビートマニア 3rd MIX(仮)	コナミ／キングレコード	〈込〉3,364円
	★MIDI POWER Pro. 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	コナミ／キングレコード	〈込〉3,873円
	★ベリー・ベスト・イース	日本ファルコム／キングレコード	〈込〉2,854円
11月28日	センチメンタルグラフティIX ～東京集合!アナタをもっと知りたくて…③～	ムービック	2,500円
11月下旬	YOUMEX ORIGINAL LIBRARY SERIES バーチャファイター・金田一少年の事件簿・闘魔鬼神伝ONI	東芝EMI(ユーメックス)	〈込〉2,039円
11月予定	★レガイア伝説 オリジナルサウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	未定
	DJ CD 皆口裕子のDear My Friends ～しゃべらせてみせましょう～	ムービック	2,600円
12月2日	★アンジェリーク White Dream	コーエー	〈込〉5,200円
	★SNKサウンドキャラクターズコレクションVol.9 リムルル	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,529円
	★悠久幻想曲 THE SONGS	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉3,675円
12月4日	★ドラマCD メタルギアソリッド Vol.1	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	★みつめてナイトR～大冒険編 オリジナル・サウンドトラック	コナミ／キングレコード	〈込〉3,873円
	★(タイトル未定)／早乙女好雄	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
12月5日	マリーのアトリエ スペシャルボックス	ムービック	10,400円
12月10日	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 国定忠臣蔵(帝劇花組～地方公演編～)	テイチク	〈込〉3,000円
12月12日	センチメンタルグラフティ スペシャルボックス	ムービック	10,000円
12月19日	CD-MATE 神藤ゆりか	ビクターエンタテインメント	1,500円
	★ドラマCD エリーのアトリエ①(仮)	ムービック	(予) 2,800円
	ドラマCD テイルズ オブ デスティニー Vol.2(仮)	ムービック	2,800円
	ドラマCD ファーストKiss★物語②(仮)	ムービック	2,800円
12月23日	★恋愛候補生 ヴォーカル集(仮)	ケイエスエス	2,913円
	★同級生～恋愛専科～2 ドラマコレクション	ピンクパイナップル	4,760円
	ルームメイトW～ふたり サウンドトラック集(仮)	データム・ポリスター	〈込〉3,150円
12月予定	DJ CD 皆口裕子のDear My Friends(仮)	ムービック	未定
98年予定	ハローキティのキューブでキュート オリジナルサウンドトラック	ワンダースピリッツ	〈込〉1,234円
99年1月23日	ドラマCD テイルズ オブ デスティニー Vol.3(仮)	ムービック	2,800円
99年1月27日	★下級生BOX(仮)	ピンクパイナップル	3,883円
	★To Heart ドラマ Vol.1(仮)	ピンクパイナップル	2,913円
	★ピンクパイナップル ヒット曲集3	ピンクパイナップル	2,913円
99年1月予定	★サンパギータ オリジナルサウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	未定
	★雪割りの花 オリジナルサウンドトラック	SPE・ビジュアルワークス	未定
	CD-MATE 冬月あや	ビクターエンタテインメント	1,500円
99年2月10日	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 青い鳥(太正十四年秋公演)	テイチク	〈込〉3,000円
99年2月予定	CD-MATE 桜井ゆきえ	ビクターエンタテインメント	1,500円
99年3月予定	CD-MATE 松浦くるみ	ビクターエンタテインメント	1,500円
99年4月予定	CD-MATE 荻原なな	ビクターエンタテインメント	1,500円
99年5月予定	CD-MATE 日向さゆり	ビクターエンタテインメント	1,500円
99年夏頃予定	リトルラバーズ シーソーゲーム オリジナルサウンドトラック(仮)	ビクターエンタテインメント	未定
99年予定	ドラマCD ファーストKiss★物語③(仮)	ムービック	2,800円
未定	★フレンズ～青春の輝き オリジナル・サウンドトラック完全収録盤	NECインターチャネル／キングレコード	〈込〉2,548円
	ザ・サウンド・オブ・グランツーリスモ	東芝EMI	〈込〉2,548円
▼シングル			
9月23日	★ココロノトビラ／川崎洋子	エイジップミュージック	〈込〉1,020円
	★Week／こおろぎさとみ＆ショッカーO野	ケイエスエス	〈込〉1,050円
	★Dream it～あなたにめぐり会いたい～／川澄綾子	ケイエスエス	〈込〉1,050円
10月23日	★雷弩機兵ガイブレイブのテーマ／桑島法子	エイジップミュージック	〈込〉1,020円
11月21日	こんなに君はあったかいんだね	ビクターエンタテインメント	〈込〉1,100円
	忘れない季節～DREAMIN' TOMORROW～	ビクターエンタテインメント	〈込〉1,100円
11月27日	★(タイトル未定)／丹下 桜	コナミ／キングレコード	〈込〉1,020円
12月1日	★OVA「卒業M」エンディング(仮)	日本コロムビア	〈込〉1,155円
12月19日	夢は終わらない	ビクターエンタテインメント	〈込〉1,020円
冬頃予定	GHOST DANCE	SPE・ビジュアルワークス	未定
▼ビデオ＆LD			
9月25日	★エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第2巻「素直になれたら…」(ビデオCD)	ピンクパイナップル	4,700円
10月予定	サイキックフォース2012(VHS)	新声社	未定
11月6日	★草薙 京・八神 庵 キャラクターズムックビデオ ～featuring KOF'98～(LD)	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	4,800円
11月21日	★センチメンタルグラフティ ツアーメイキングスペシャル(VHS)	日本コロムビア	4,800円
	ポケットモンスター(保存版)13巻(VHS)	メディアファクトリー	1,980円
	ポケットモンスター(保存版)14巻(VHS)	メディアファクトリー	1,980円
	ポケットモンスター(保存版)15巻(VHS)	メディアファクトリー	1,980円
11月25日	★スペクトラルフォース フェイズ1 新生魔王軍起つ	アイディアファクトリー	5,800円
	VIRUS vol.3(DVD)	カルチュア・パブリッシャーズ	4,800円
	バトルアスリーテス大運動会 track12	パイオニアLDC	5,500円
11月27日	★VIDEO beatmania(仮)(VHS)	コナミ／キングレコード	〈込〉3,000円
	スターライトスクランブル恋愛候補生 第1話「こんなはずじゃ…の入学式」	ピンクパイナップル	6,800円
	同級生2 TV版LD BOX	ピンクパイナップル	6,800円
	同級生2 TV編集版 第1章(VHS)	ピンクパイナップル	6,800円
12月18日	★サクラ大戦～桜華絢爛～ DVDコレクション	バンダイビジュアル	9,800円
	同級生2 最終章「兄妹…それとも…」	ピンクパイナップル	6,800円
	同級生2 TV編集版 第2章(VHS)	ピンクパイナップル	6,800円
	同級生2 TV編集版 第3章(VHS)	ピンクパイナップル	6,800円
	同窓会～Yesterday Once More～ 第4話「いつわりの告白」	ピンクパイナップル	6,800円
12月19日	ポケットモンスター(保存版)16巻(VHS)	メディアファクトリー	1,980円
	ポケットモンスター(保存版)17巻(VHS)	メディアファクトリー	1,980円
	ポケットモンスター(保存版)18巻(VHS)	メディアファクトリー	1,980円
12月23日	★モータルコンバット2(LD)	東宝	6,300円
12月25日	VIRUS vol.4(DVD)	カルチュア・パブリッシャーズ	4,800円
	バトルアスリーテス大運動会 track13	パイオニアLDC	5,500円
99年2月予定	★スペクトラルフォース フェイズ2(仮)	アイディアファクトリー	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■Windows95/98 ■ネットワークRPG ■9,800円 ■発売中

今月の目標 英語ができなくても『UO』が遊べる!?

チマタで話題のネットワークRPG『ウルティマオンライン』は，ひとつの世界で同時に3,000人が遊べちゃうっていうシロモノだ。だが，英語でしかプレイできない。外人プレイヤーとの会話も英語が中心ってことで，いままで遊びたくても，泣きの涙を飲んでいた人が多かったはず。勇気を出してプレイしたけど，契約したプロバイダが悪いのか，サーバーの調子が悪いのか，容赦のないタイムラグにヤル気をなくした人もけっこう多いと聞く。

ところが！ 念願の日本サーバーの設置（複数か所）と，拡張マップである『ウルティマオンライン ザ・セカンド・エイジ（T2A）』の発売によって，それらの問題が一挙に解決しそうな気配なのである。真実は10月初旬に明らかとなるため，この原稿を書いている時点では詳細は書けないが，とにかくわかっていることだけを簡潔に報告しよう。 （文／藪良小路＠Napa）

「Ultima Online」ウルティマ オンライン 必須環境

対応OS	Windows95／98
CPU	Pentium133MHz以上（推奨：Pentium166MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上）＋スワップ50MBほど
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨：8倍速以上）
グラフィック	DirectDraw5.0対応，HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 利用規約では年齢18歳以上 キーボード＋マウス

保多手「新しい土地には，どうやって行くんですか。いま育てているキャラはそのまま使えますか。アイテムなどは？」

藪良「『T2A』で加わった世界に行くには，複数の手段があるらしい。従来の世界のどこかに，新しいムーンゲート，洞窟などができているとか。それらは誰にでも見えるんだけど，実際に入れるのは『T2A』をインストールしているユーザーだけ。アイテムなども持ちこみは可能だけど，『T2A』の世界にいる特殊な動物などを連れ帰ってくることはできないみたいだ」

保多手「『T2A』はいつ買えるんですか」

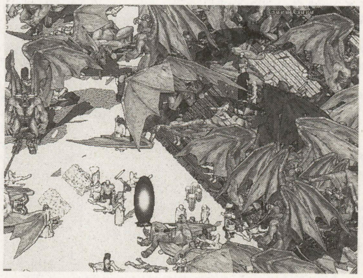
藪良「この本が出ているころには，すでにアップグレード版の発売日が決まっているはずだよ。日本サーバーは，9月28日に正式公開されたね」

保多手「新しく使える日本語文字の会話は，外人さんにどう見えるんですか」

藪良「会話のユニコード対応は，『T2A』発売以降より正式サポートされる。日本語でしゃべっていたら，ドイツ人にもアメリカ人にも，画面に日本の文字が見えるはずだよ」

日本サーバーのメリット

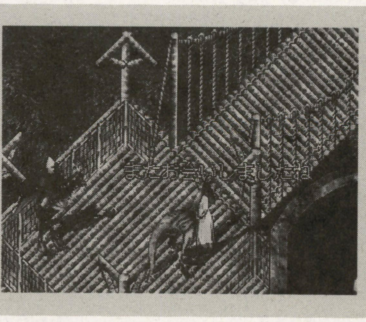
- 海外サーバーよりもラグが少ない
- 日本人向けのイベントが実施される
- 日本人が多いので，助け合いやすい
- サーバーが増えることで，増加したプレイヤー数に対応できる



◀先月末にはテスト的に国内2サーバーで独自イベントが

『セカンド・エイジ』のメリット

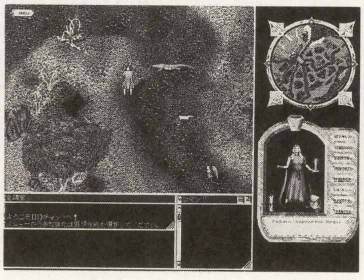
- 土地が50％増えている
- その土地に行けば，新しい動物がいる
- もちろん建物や地形も個性的
- いままでのパッチが収録されている
- 豪華な150ページ日本語マニュアル
- 日本語ポップ・アップ・ヘルプの導入



◀このヘンテコな動物、慣らせば乗ることができるようだ

新機能によるメリット

- ユニコードに対応することで，ローカル言語（日，英，独語）での会話やチャットが可能になる
- 『T2A』に通じる扉が出現する
- そのほかいろいろ，仕様が変わるとか，変わらないとか……



◀チャット用のボタンは、9月中旬にすでに登場している

©1997 ORIGIN Systems,Inc.

ブリタニアに死す

奥様はブリテイン市民

連載日記

カタギの主婦がコツコツ書きとどめている『UO』日記を，読者に公表してしまうという極悪コーナー。

内職系が好きな人だけに，ゲーム世界で生活している雰囲気がかなり伝わってくると好評だ。最近はずっとマジンシア市民のようだけどね。

PROFILE

CUCCIOLOさん

知っている人は知っている，NapaValleyの無差別治癒魔術師。非戦闘キャラをよそおいつつも，羽を持った動物を見るや，ウォーモードに。イーグルだろうがハーピィだろうが弓と魔法で討ち取って，羽をむしり取ってしまうのである。

かつて，ブリテインで地味に洋服や家具を作っていた女性をここまでヘンボウさせたのは，やはり，この「ブリ死す」の記事のせいだろうか。最近は，ずいぶんと睡眠時間が減っているらしい。

×月△日

ブリテインの町を流れる川のほとりで釣りをしていると，突然画面にメッセージが現れた。「Lord British：I am pleased to announce this message：」

ええっ!! ブリちゃん（編注：『ウルティマ』シリーズの生みの親，ロード・ブリティッシュことリチャード・ギャリオットのこと。ブリちゃんって言うな）じきじきのメッセージだ!! 急いで釣った魚を拾い集め，釣ざおをにぎりしめたまま宿屋そばに設置された特別な壁にかけつける。

すでに壁の前には，たくさんの人がやってきていた。私も人ごみをかきわけて壁に近づく。ブリちゃんのお話はまだはじまっていない。人々が集うにつれ，彼らを狙ってスリもぞくぞくとやってきた。あちこちから衛兵を呼ぶ声やスリの断末魔の悲鳴が聞こえてくる。そのとき，再びブリちゃんの声が響いてきた。　　「Lord British：I am pleased to announce this message：」

いよいよメッセージのはじまりだ。

「Lord British：EMPATH ABBEY NO WINE GA TODOKU-KORO,」

な，なにーっ，ブリちゃんが日本語しゃべってる!? アクセスしている人の国を判別して各国語でメッセージ送ってるのか？ すごーい。まわりにも多数の日本人プレイヤーがいて，「日本語だ！」「おお！」「なぜ，日本語なの」などとどよめいている。ブリちゃんのメッセージはつづく。

「NAN-JI-RA NO SON-ZAI SE SHI KUU-KAN NI ARATA-NARU SEKAI GA SYUTSU-GEN SURU-DE ARO, TO CAITLIN YORI HOKOKU GA ATTA.」

『2nd age』の予告かな。でも設定がちがう……よね？ それにしても各国語でアナウンスするとは，さすがブリちゃ

ロードブリティッシュの演説と混乱

9月の上旬に重大発表があるとの予告はあったが，ゲーム中に流れたブロードキャスト・メッセージ（画面左下に表示される放送）は，なんと日本語によるブリティッシュ王からのメッセージであった。わざわざ声の出る壁に集まった人たちの騒ぎを観察しよう。

ん！……と思っていたが，まわりの様子を見るとじつはちがうらしい。このアナウンスは日本語だけで行なわれたようだ。「what he saying（なんて言ってたんだ？）」などと英語圏プレイヤーがまわりに尋ね，「he is talking about japan server so in japanese language（日本サーバについて言っていたのよ。だから日本語だったんだわ）」と教えてあげる人もいる。外人さんのほうは，

「i cant see any japanese letter on screen（日本の文字なんて画面上に見えなかったぞ）」

画面に「一番」「忍者」なんて字が出たとでも思ってるのかな？

◆

ニジェルンの銀行で読者であるKoltさんに遭遇。ごくふつうの挑戦状を送ったにもかかわらず，受け取り主Yaburaに「何で勝負するのかわからない」とはぐらかされてしまった気の毒な挑戦者が彼だ。Yaburaさんとはブリテイン西の戦士ギルド前で待ち合わせることになった。

勝負にそなえ，彼はさまざまな武器やアイテムを持参してきたのだが，ここはガード圏内。戦うわけにもいかず，なんとはなしに会話をしていると，このふたり，だんだん「自分がどれだけ卑怯なゲームプレイをするか」を自慢しはじめた。勝負って卑怯勝負だったのかな!?

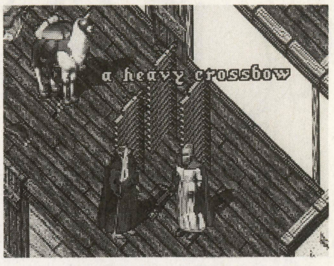
卑怯自慢も出つくしたところで，「Yaburaさんにぜひとも切りかかりたい」という彼の願いをかなえるために郊外へ移動。さっそく武器をかまえて戦うふたりだが……2撃でYaburaさんの体力は半減。形勢不利と見たYaburaさんは得意のhiding（隠蔽）スキルで姿を隠してしまった。姿が見えないのではKoltさんも攻撃しようがない。どうするのだろう？

KoltさんはYaburaさんの隠れている場所に歩みよっていった。「3」……「2」……うわっ，爆弾ポーションがセットされた！　近くにいて爆風に巻きこまれたら大変と，あわてて逃げる私。……「1」。たまらず隠れていたYaburaさんも姿を現して逃げ出した。……そしてKoltさんの笑い声が響く。あーっ!!　今のは爆弾ポーションのクチマネだったのね!!　しかも見破られないように自分のセリフの色を本物の爆弾カウントと同じ色に設定しているという念の入れよう。いやー，すっかりダマされちゃった。

Yaburaさんが体力を回復し，Yaburaさんより優に20ポイントは体力の高いKoltさんが，ハンデのつもりか体力を減らした状態でふたたび戦いはじめる。Yaburaさんは戦闘系キャラではないけれど，装備したハルバードがいいのかKoltさんといい勝負になってきた。もしかすると勝てるかな？　すると再びKoltさんが「3」……「2」……「1」とカウントダウンしはじめた。けれど一度見切った技，二度とひっかかるYaburaさんではない。ひるまずにKoltさんにハルバードを振り下ろ……したとたんに大爆発!!　こんどは本物の爆弾ポーションだったのね。二度もだまされてしまった。戦闘能力でもズル賢さでもYaburaさんの完敗。で，ヤケにな

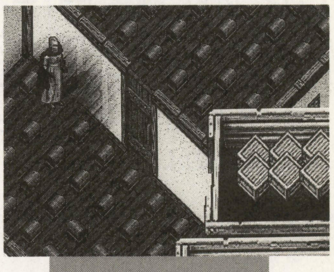
ニューカマーキャンペーン

読者の『UO』参加を期待しているやぶらーは，独断で新規入植プレイヤーの支援を行なうことを決めた。アイテムを配ったり，共用の鍛冶小屋を提供したり，fameをほしがっている戦士に殺されてあげたり（笑）。とりあえず支援するサーバーが決定するまで，続報を待て。

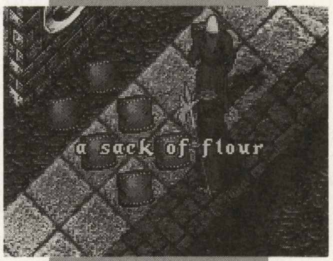


▲ベーマガ互助会の予定行事。とりあえず，武器でも配りますか？

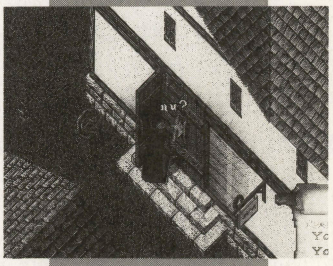
ドロボウさんいらっしゃーい その2



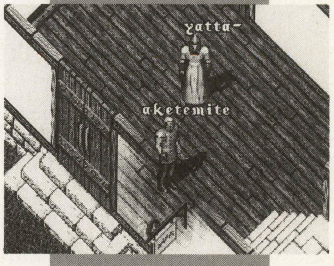
せっかく建てた2階建て新居から，高品質防具や，調教に成功した数頭の馬がごっそり持ち去られたのは先月のこと。どうやら住みこみドロがいるらしいと，追い出し用の木箱を大量に作っていたCUCCIOLO女史。



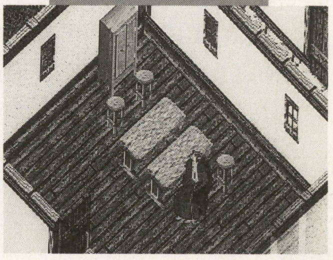
木箱はめんどくさいから，店で購入できる小麦粉の袋はどうだという話になる。……重い。1個あたり5ストーン。木箱の5倍もある。200～300もの数はとても運べないよー。というわけで，やっぱり木箱を作ることに。



森でharunaさんたち（9月号参照）と出会い，近くまできたということで，新居を見せることに。「鍵は銀行にあるので，今はドアを開けられない」と言っているそばから扉を開けてしまったharunaさん。「なぜ!?」



なんと左側の扉のカギがしまっていなかったのだ。こりゃドロボウも入るわ。しかし，両扉ともカギがかかっていることは，CUCCIOLO女史もYaburaも最初に確認ずみ（写真は建築当時に施錠を確認しているところ）。



そういや，旧やぶらー邸も，一度カギが開けられていて，アイテムをごそっと盗まれたことがあったっけ。なんかテクがあるのかねーとか言いつつも，ガランドウにしていた屋敷に，家具を入れはじめるのであった。

ってYaburaさんが翌日，体力増強のために木こりばーっかりしていたことは内緒にしてあげよう。

◆

旧Yabura邸はKYOKOさんにゆずり渡された。彼女はminkuという猫を自宅で飼い，幸せそう。だが，当面のサポートとか適当な理由をつけて私たちもまだ合カギを持っている。今日はその家を，Yaburaさんと一緒に訪問した。家主は不在だったが，minkuは元気に家中を歩きまわっている。

Yaburaさんにヘビークロスボウを作ってもらったり，ベンダーで売るスクロールを書いたりしてすごす。ラグがひどいので，今ファイアーフィールドなんか唱えられたら，逃げ遅れてしまうとYaburaさんが言う。それなら……。

「In Flam Grav」……と私の唱えたファイアーフィールドがYaburaさんを襲う。業火に焼かれるYaburaさん。そしてミギャ――――っという断末魔の悲鳴。み，ミギャー!?　うわぁぁぁっ！　minku焼き殺しちゃったぁぁ！！！

困った。蘇生呪文は猫には効かないのだ。KYOKOさんがいつログインしてくるかわからないので，とりあえず皮のかたまりをminkuの死体の上にのせて隠す。あとは……目撃者の口封じだ。身の危険を感じたYaburaさんがスキルで隠れる。こらーっ，出てこーい!!　なんてバタバタやってると家の外でニャーという声が。野生の猫だっ。よし，あれを調教してminkuと名づければKYOKOさんにはバレないだろう!!　こうして二代目minkuが誕生した。

ところが，この二代目minkuも隠蔽工作を阻止せんとするYaburaさんが焼殺。それではと探し出してきた三代目minkuはデータがセーブされずに行方不明。森の奥深くまで行って見つけ出した四代目minkuをKYOKO邸に連れ込んでようやくひと安心。でもこの四代目……初代とは色がちがう黒猫なのだ。猫がすりかわったこと，バレちゃうかな？

つぎの日，おそるおそるKYOKO邸に遊びにいくと，床一面にハム。足の踏み場もない。クリエイトフードの呪文で出したのだろうけど，床一面に敷きつめる理由は？ KYOKOさんの考えることはわからないなぁと思っていたら，当の彼女とKIYがやってきた。ハム屋敷へようこそ。

じつはこのハム，最近魔法を使うようになったYaburaさんが呪文で出しまくったものだった。しかし，なぜ床に敷きつめたのかは謎。おっと，そういえば，ニジェルンの島に落ちていた箱を拾ってきたんだっけ。みんなで見よう。どれどれ……。なかから出てきたのは……腸。「内臓？」とKYOKOさんがのぞきこむ。うん，人の死体から取れるけどカルマが下がるから人体の解体はしないでね。と，さりげなくKYOKOさんに腸を渡す。

「うわー，受け取ってしまったー。はうー」

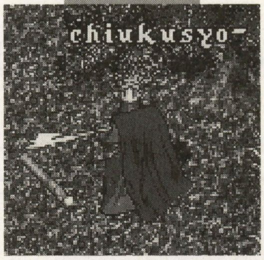
と，やり場に困るKYOKOさん。でも，内臓が不要品だとわかっただけでも，ある意味経験なのだ。CUCCIOLOがはじめて脳みそ拾ったときには長いあいだ大切に銀行にしまっていたものだよ……。

読者との決闘!?

日記にもあるように，ベーマガのホームページ経由で連絡がとれて，読者と会う機会があった。CUCCIOLO女史が馬をあげた日本人の師匠Kolt氏だ。とりあえずブリの戦士ギルド前でダベる。お近づきの印ってことで，その場で木を切り，ヘビークロスボウをケズってプレゼント。私に向けちゃダメだよ？　ところが本人が，せっかく会ったんだから斬りかかりたいというワケのわからん親愛の表現。CUCCIOLOさんの陰謀でガード圏外の森に連れ去られ，そこで勝負をすることに。やべ，ポーションとか持ってくりゃよかった。つーか，向こうはバリバリの戦闘キャラ。腕力100ってアンタ……わし60ちょっとよ？　レジストも高いから魔法も効かないし，こりゃどうしようもない。そうだ，私の得意呪文……1stサークルのクリエイトフードだ！　地面にハムを召喚し，命令する。

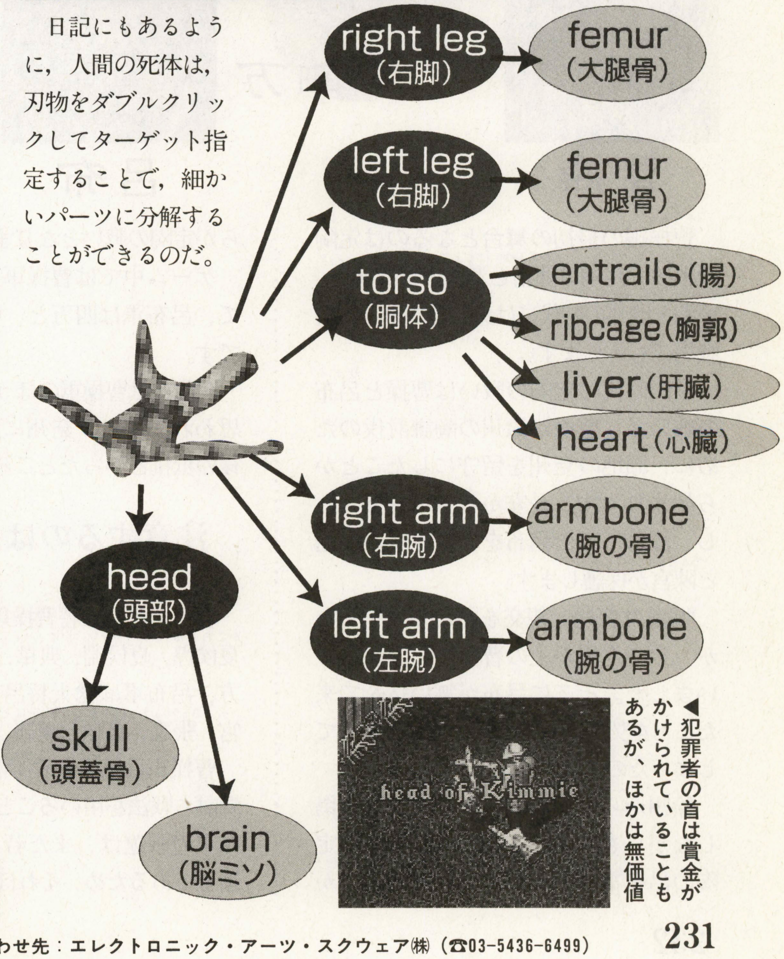
「ham kill Kolt(ハム，コルトを殺せ！)」

しかし何も起こらなかった……。



ウルティマ解体新書～腑分けの神秘

日記にもあるように，人間の死体は，刃物をダブルクリックしてターゲット指定することで，細かいパーツに分解することができるのだ。



◀犯罪者の首は賞金がかけられていることもあるが，ほかは無価値

連載 シミュレーション・ゲームの世界　**三國志Ⅵ徹底研究 その9**

『三國志Ⅵパワーアップキット』の世界を楽しむ

●光栄●Windows95／98／WindowsNT4.0●三國志Ⅵ パワーアップキット 価格6,800円●三國志Ⅵ withパワーアップキット(三國志Ⅵ本体＋パワーアップキット) 価格15,800円●発売中●光栄ホームページ http://www.koei.co.jp

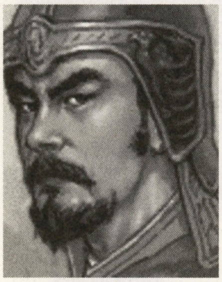
文／源 康史

「三國志Ⅵパワーアップキット」の最大の楽しみといえる“戦術シミュレーション・モード”(以下，戦術モードと略す）は，戦闘だけで進行するので，内政や外交などが苦手な人でも楽しむことができます。戦術モードに用意された古戦場は三國志演義でお馴染みです。

それでは，通常シナリオやショートシナリオでは味わえない臨場感を味わいましょう！

第一章 戦術モードの攻略

定陶の戦い（曹操編）

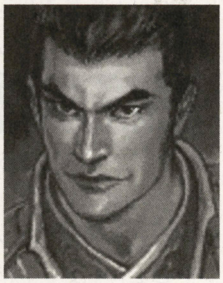


曹操

三万九千

VS

四万



呂布

曹操編の最初の舞台となるのは定陶の戦い。定陶は陳留と濮陽の間にあり，項羽と劉邦の時代には秦と楚が戦った古戦場でもあります。

三国時代の定陶の戦いは曹操と呂布の戦いで，曹操が徐州の陶謙討伐のために，領地の兗州を留守にしたことから始まります。長安から各地を転々とし，流れてきた呂布を，留守役の張邈と陳宮が保護します。

張邈は曹操と親交を結んでいましたが，今や立場が上の曹操を妬み始めていました。そこに呂布が舞い込んで来たことを契機に策士陳宮がそそのかしてしまったのです。

徐州から引き返してきた曹操は負傷しながらも呂布軍を撃破し，残るは定陶の呂布軍のみとなりました。ここから定陶の戦いとなります。

ゲーム中では曹操軍三万九千に対して，呂布軍は四万と，戦力はほぼ五分です。

実際には曹操軍のほうが勝っていたと思われますが，兗州における呂布の最後の抵抗といったところでしょうか。

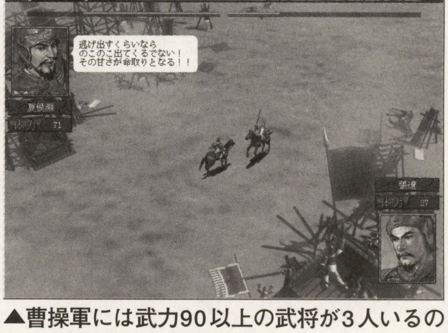
注意するのは呂布のみ

曹操軍は総大将曹操以下，参軍荀彧，夏侯惇，夏侯淵，典韋，李典の陣容。一方，呂布軍は総大将呂布以下，参軍陳宮，張遼，高順，臧覇，侯成の陣容。

曹操軍は武力が高い武将が多く，一騎討ち戦法を用いることができます。呂布軍の張遼は，まだ若く能力値も発展途上であるため，それほど注意を払う必要はありません。呂布に対して一騎討ちを挑むのは愚かですが，負傷させてから仕掛けるのがよいかもしれません。

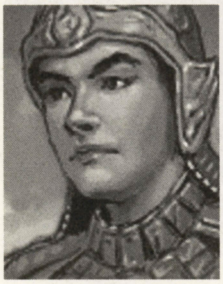
呂布は比較的挑発にも乗りやすいので，本陣からおび出すと戦闘も楽になります。配下の武将も一騎討ちに乗りやすいので，倒せなくても負傷させれば，楽に討ち取ることができるでしょう。

▲偽葬儀によって呂布を欺く曹操。イナゴの大発生など自然の猛威にも苦しむ



▲曹操軍には武力90以上の武将が3人いるので，どんどん一騎討ちを挑もう

牛渚攻防戦（孫策編）

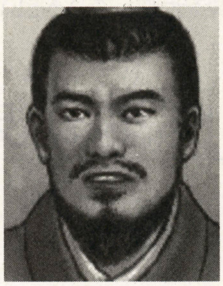


孫策

二万七千

VS

五万六千



劉繇

孫策は父孫堅亡き後は袁術のもとで部将として過ごしていました。そんなおり，丹陽太守の叔父の呉景が揚州刺史の劉繇に追放されるという事件が起きます。

孫策は亡父の意志を継がんと，袁術に玉璽を差し出すことで兵を借り，途中旧知の仲であった周瑜と合流し，揚州へと援軍に向かいます。この玉璽の話は定かではありませんが，袁術が兵を貸したのには理由があります。呉景は袁術の事実上の配下で，丹陽太守に任じたのも袁術だったからです。

これに対し劉繇は討伐軍を出します。これが牛渚の戦いで孫策最初の腕の見せどころとなります。牛渚は建業の南，丹陽のすぐ西にあります。

一見不利な戦いだが……？

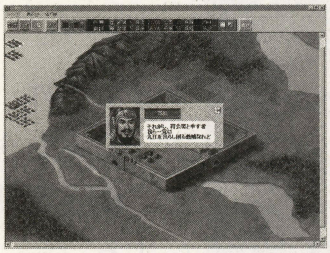
ゲーム中では，孫策軍二万七千に対し，劉繇軍は五万六千と，ほぼ倍の兵力を有しています。しかし，慌てることはありません。城内にいる陳武は，[参軍コマンド]で寝返りさせることができます。

そして数ターンもすれば，蒋欽と周泰が援軍として助力してくれます。これで兵力差はほとんどなくなるはずです。

城攻めの基本は兵を二手三手に分けて，城内の敵将を挑発することです。城門は4か所あるので，3か所以上から攻めるのが理想です。兵糧庫を敵に取られないよう，戦力的に弱い武将（ここでは朱治あたり）を置いていきましょう。孫策には，太史慈と一騎討ちをさせてみましょう。太史慈は意気盛んで向こうから挑んでくることもあります。

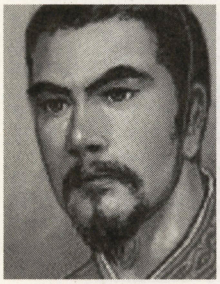
二万の兵力を持つ劉繇は城壁の上に釘付けにするのも作戦の一つです。城門を突破したら真っ先に，政庁を占拠する作戦をとりましょう。

◀太史慈とも一騎討ちが偶然に発生した。孫策は父同様保身に無関心だったらしい



◀父孫堅を慕う者たちが集まってくる。揚州の州都呉郡は孫一族の地元でもある

博望坡の戦い（劉備編）

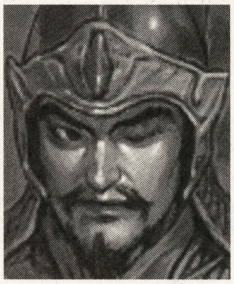


劉備

四万二千

VS

四万七千



夏侯惇

博望坡は新野の北，宛の東にあります。この博望坡を舞台とした戦いは諸葛亮の初陣で，曹操が派遣した夏侯惇を破りますが，残念ながらフィクションです。諸葛亮の軍事的な活躍ですが，じつは蜀に入ってからだということは，意外に思われる人も多いと思います。

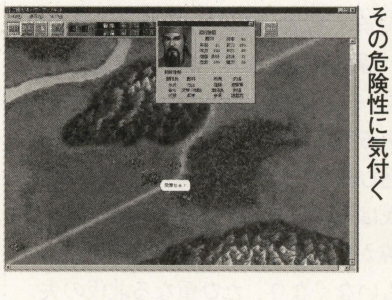
さて，演義での博望坡の戦いは夏侯惇率いる曹操軍十万の兵に対し，劉備軍三千という絶望的な差ですが，ゲーム中では夏侯惇率いる曹操軍四万七千，劉備軍四万二千とほぼ五分の戦力といってよいでしょう。

狭道に兵を伏せよう

博望坡の戦場には山と森に囲まれた狭い道があります。ここに敵軍をおびき出し，火計を仕掛ければ，演義どおり曹操軍を壊滅できるはずです。関羽，張飛，趙雲が出陣しているので一騎討ちにも問題はないでしょう。

本陣を取られると負けになりますが，劉備率いる一万の兵を用いない手はありません。先鋒の李典・于禁を程なく倒したら，劉備も突入させましょう。

▲劉備と諸葛亮の仲は「水魚の交わり」の故事の由来ともなった

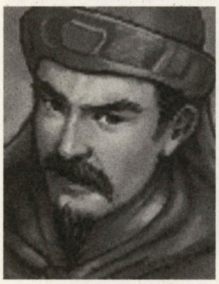


◀演義では夏侯惇の本隊が狭道に侵入するが，李典がその危険性に気付く

第二章 追加シナリオを探る

追加されたショートシナリオはより深い三國志ファンの意見を反映しているといえるでしょう。今回の主役は公孫瓚と姜維です。

ショートシナリオ8　白馬長史



クリア条件

1，烏丸を含む8都市を支配する

2，騎兵と鉄騎兵の合計人数を10万人以上にする

公孫瓚（こうそんさん）

反董卓連合軍解散後，公孫瓚は河北にて確固たる力を築きました。劉備を平原の相に任じるなどは，それだけの力があった証拠でもあります。

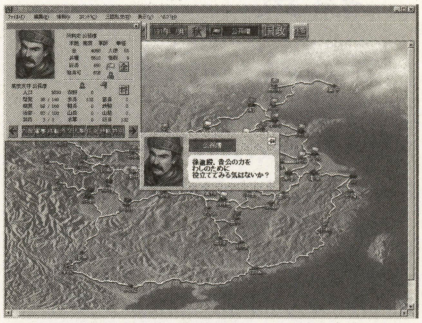
この頃最大の敵となる袁紹は幽州の牧劉虞を皇帝に擁しようと画策していました。公孫瓚はもともと劉虞と異民族対策で意見が合わず，仲違いしていたので，袁紹との関係も自然に悪くなっていきました。

武将不足を補おう

公孫瓚は北平，南皮，北海を支配下に置いているものの，武将と兵力の不足は否めません。在野武将の登用や，劉虞を滅ぼすなどして，地盤を固めます。

劉備とは同盟関係にあるので，有効利用しましょう。劉虞を滅ぼしたら，そのまま袁紹を滅ぼせば有能な武将が手に入ります。

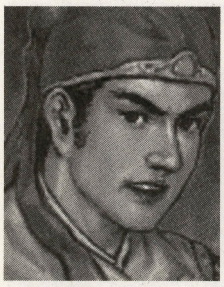
▲劉備は公孫瓚と机を並べた仲であったために厚遇された



▲徐邈は魏で司空に推薦されたほどの人物だ。ぜひ配下にしておきたい

クリア条件は烏丸や鉄騎兵が関係するので，烏丸の討伐も必要です。十分な兵力で白馬将軍の異名を持つ公孫瓚自ら兵を率いて，事を成し遂げましょう。

ショートシナリオ11　北伐強行



クリア条件

1，長安，西涼，羌，成都を支配する

（成都が帝都でなくなると敗北）

姜維（きょうい）

姜維は諸葛亮亡き後，軍事面の最高責任者へと昇っていきました。好戦派の姜維は蒋琬や費禕と意見が合いませんでした。蒋琬が亡くなり，魏の司馬懿のクーデターによって亡命してきた夏侯淵の子である夏侯覇を従えたのを機に，魏に攻め込む決心をします。演義では結局この北伐は失敗してしまいます。

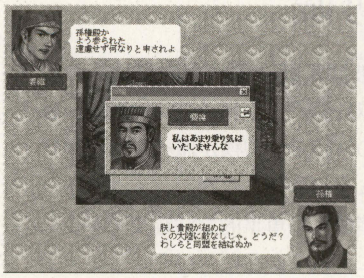
費禕が亡くなると，もはや姜維を止める者もいなくなり，たび重なる北伐の失敗で国力を疲弊させてしまい，蜀滅亡の要因を作ってしまいます。

魏の兵力は倍以上

魏は曹叡の子曹芳の治世となっていましたが，クーデターにより実質的には司馬懿が支配していました。かつての名将の多くは世を去ったものの，新たな名将も育ち，かなりの強敵となりますが，条件は決して厳しいものではありません。

もっとも難攻である長安から落とすと楽になるでしょう。武将は全体的に弱めなので，姜維自ら総大将を務め，夏侯覇，孟獲らを率いるとよいでしょう。

◀姜維は蒋琬・費禕の諫めを聞かず，魏と戦うことばかり考えていた



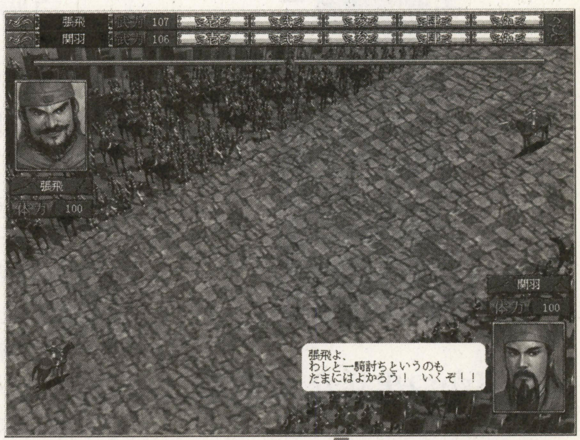
◀軍師費禕は条件のせいか乗り気ではないが，呉との同盟は必要だ

クリア条件に異民族都市の羌を領することがありますが，倍以上の兵で攻めれば問題はないでしょう。異民族の兵は強いので，政庁の占拠を目指しましょう。

一騎討ち大会　第二回　蜀漢建国記念！

曹操が主宰の「一騎討ち大会」。蜀漢帝国の建国記念として，蜀の猛将たちに参加してもらうことになりました。え？蜀建国のときに曹操は死んでるって？……細かいことは気にせずスタート！

▲この程度か……といわれても，翼徳君はアイテムを持ってるじゃないか。ずるいよ……



▲じつはこの2人も危うく戦いかけたことがあった。どこだかわかるかな？

1回戦

張飛 vs 馬超

おおっと！いきなり因縁の対決だ！かつて馬超と張飛は一騎討ちを演じたことがあり，最後まで勝負がつきませんでした。夢の再戦の結果は終始攻めた張飛が終盤の必殺技で決着をつけました。

姜維 vs 趙雲

これも因縁の対決！姜維が魏の武将として，諸葛亮と戦ったときに先鋒の趙雲と一騎討ちを演じて引き分けたことがあります。序盤の趙雲，終盤の姜維の必殺技で互いに負傷しましたが，最後は武力の差が物をいい，僅差で趙雲が逃げ切りました。

劉封 vs 魏延

五虎大将亡き後，蜀一の猛将になった魏延に対するは，劉備の養子の劉封。劉備が逃げてしまったため，仕方なく参加となりました。結果は……主君の養子でも容赦なく切り捨てられ，魏延の貫禄勝ち。

黄忠 vs 関羽

これも因縁の対決。かつて一騎討ちで黄忠の馬が負傷したときに，関羽が見逃した経緯があります。黄忠の序盤の必殺技を見切られたのが影響し，関羽の勝利。

2回戦

張飛 vs 趙雲

夢の対戦です。長阪では，趙雲は張飛に裏切り者と勘違いされ，危うく戦うところでした。衝撃の結果は，一撃必殺対一撃必殺！勝ったのは張飛！

魏延 vs 関羽

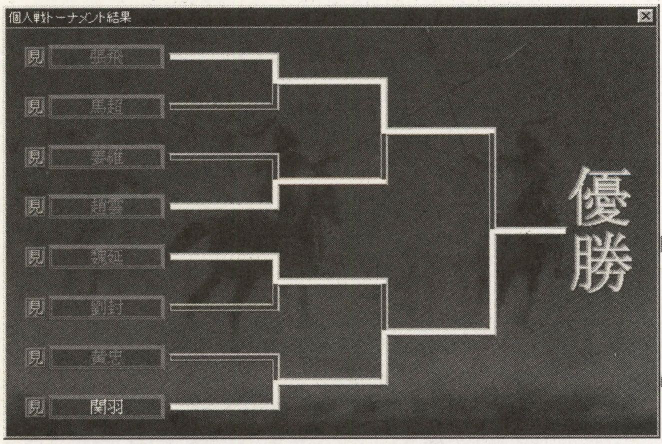
魏延はその人相から不吉とされ，諸葛亮に処刑されかけたことがあります。ここで関羽を倒せば，諸葛亮も頭が上がらなくなるでしょう。互いに負傷し，同じ武力になる接戦は関羽が制しました。

決勝

張飛 vs 関羽

義兄弟喧嘩か？予想どおりアイテムを持っている者同士の決勝となりました。勝負は一瞬の出来事でした。関羽が一撃で張飛を葬り去ってしまいました。やはり兄貴の力は神レベルです！

結果発表！



◀蜀の名だたる武将たちも武神関羽の前では赤子同然だったか？強すぎだよ

やはり神様として崇拝されている関羽に勝てる者はいませんでした。魏や呉の武将もこれに刺激され，勝負を挑んでくることでしょう。油断することなかれ！

◆

次回は各モードの攻略はもちろん，三國志Ⅵパワーアップキットのもう一つの楽しみかたを紹介します。

豆知識

1.陳宮の裏切り＝知謀の士が多い曹操軍では出世は望めないと考え，謀反したとするのが自然か。
2.太史慈＝字は子義。孫策への降伏後，江東征圧に際して大きな功績を立てた。演義では赤壁に登場するが実際は早逝している。
3.博望坡の戦い＝曹操は他に夏侯蘭と韓浩を派遣したが，夏侯蘭は同郷で幼なじみだった趙雲に降伏し，劉備に仕えた。
4.クーデター＝曹叡に後事を託された曹爽と司馬懿は激しく争った。そして司馬懿のクーデターにより，曹爽一族は滅亡する。
5.夏侯覇の亡命＝夏侯覇は親交を結んでいた曹爽が滅ぼされたことにより，身に危険が及ぶと判断し，蜀に亡命した。

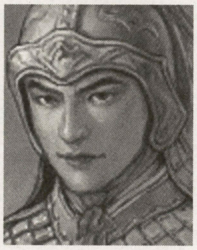
三國志の原典に迫る！第9回

格好良くて，強く，そして美男子。物語に1人はいそうな人物ですが，三國志の世界では趙雲がそれに当たるでしょう。

趙雲は名場面が多く，活躍した期間も長いので，陳寿の正史三國志の記述も豊富と思われがちですが，驚いたことに極めて少ないのです。有名なエピソードのほとんどは裴松之の注につけられた「趙雲別伝」という得体の知れない資料によるものです。

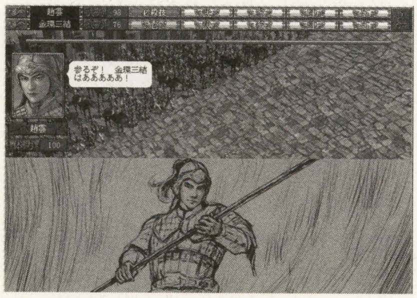
演義だけ見ても，やや疑問に思うこともあると思います。そんな正体不明の趙雲の謎をひも解いていきましょう。

趙雲伝



忠実かつ勇猛な美丈夫

趙雲の字は子龍。この字は格好良すぎるので，おそらく成人後につけられたものでしょう。出身は常山郡。当時はかなりの田舎で，出自もはっきりしていません。つまり家柄では初期の劉備一党同様いい加減だったわけです。



身長8尺（約184cm）で美丈夫という記述は趙雲別伝によるもので，定かではありません。外見に特別優れている場合，陳寿は記しているので，意外と平凡な容姿だったのかもしれません。

もともと公孫瓚の配下だったときに劉備に出会い，そのまま劉備の配下となりましたが，その経緯は記されてなく，公孫瓚が簡単に手放してしまったことから，この時点での趙雲の力は，大したことはなかったのかもしれません。

当陽長阪の一騎駆け！

長阪で劉備の妻子を救出し，曹操軍100万の中を突き抜けました。趙雲最大の見せ場です。これもフィクションと思わせますが，これは半分だけ事実です。前半の妻子救出というところまでは正史にも記されています。趙雲はこの功で牙門将軍に出世しました。

赤壁の戦いでは，劉備軍は演義と違って目立ったことをしていないので，趙雲も特に活躍はしていません。

入蜀後は諸葛亮の部将として転戦。しかし曹真軍に敗退したときは，うまく撤退させたにもかかわらず，責任をとって位を落とされてしまいます。結局は諸葛亮の使い走りのような立場で，ちょっとかわいそうな気もしますが，趙雲は忠義の武将だったので，不満一つこぼさなかったと想像できます。

趙雲が降将趙範と義兄弟の契りを結び，趙範の兄嫁で未亡人の樊氏との縁談を断ったことは趙雲別伝に記されています。義兄弟になった以上は自分にとっても兄嫁のような存在なので，嫁にもらうわけにはいかないと断ったのです。兄嫁に手を出すことは，古来，ご法度とされていることで，ケースがやや違うとはいえ，趙雲の実直さが際だった場面といえるでしょう。

趙雲がいきなり老将？

常に前線で活躍した趙雲も，演義でいきなり70歳の武将として描かれます。

いつまでも若いイメージのある趙雲ですが，この時点で70歳ということは，劉備より年上になってしまいます。「柴田錬三郎氏の三國志」では50歳という設定でこの疑問を解消していますが，元々出自も半生も謎の趙雲なので，曹操と同じくらいでも不思議ではありません。曹操も騎都尉として黄巾と戦ったときには30歳を超えていたのですから。

趙雲は漢嬰に匹敵？

陳寿が最後に記しています。黄忠・趙雲は漢嬰・滕侯に連なる人物だと。漢嬰・滕侯はともに漢の初代皇帝劉邦の配下で，軍事面で活躍した人物のことです。

いわゆる五虎大将で趙雲が5番目なのは，正史の武臣グループで5番目に位置しているからということもありますが，総大将でなく，あくまで諸葛亮指揮下の部将だったということが影響しているのでしょう。武勇では決して劣らないものの，一軍を率いた能力は未知数です。しかし，五虎大将で最後まで活躍していたことは事実であり，その存在は劉備にとって蜀にとって大きかったことは間違いありません。

今月の一冊！

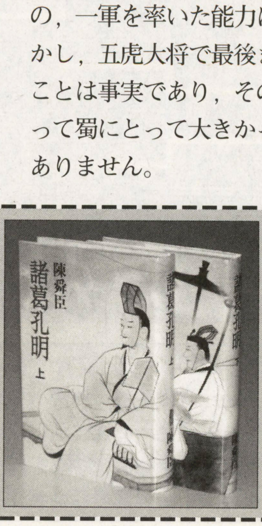
中央公論社刊行の陳舜臣著「諸葛孔明」を紹介します。

数多くある諸葛孔明本の中でも，小説では一番の評価を受けています。

陳氏は数多くの三國志関連の評論本や資料の監修をやられている権威です。その影響か，本文でも随所でくわしい解説がされています。基本的には正史に沿った冷静な内容です。演義での孔明ファンにとっては，最初はとっつきにくいかもしれませんが，リアルな描写で説得力もあるので，きっと納得いくと思います。

もともとは雑誌で連載されていたもので，今では陳氏の代表作となっています。

孔明ファンを自認するなら必読です！

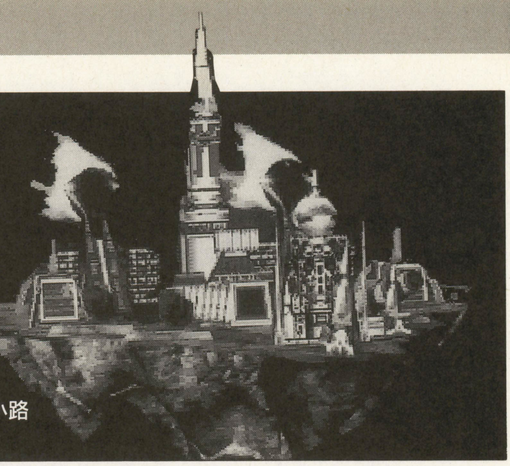


◀「諸葛孔明」は上下巻で完結します。演義系の諸葛孔明像と対比しながら，じっくり読みたい一冊です

高度6000フィートで展開する戦略シューティング

STRATOSPHERE（ストラトスフィアー）

成層圏物語



■アイジーエス　■Windows95／98　■リアルタイムSLG　■9,800円
■発売中（日本語マニュアル付）

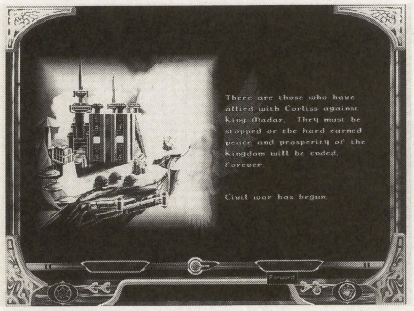
文／藪良小路

『ストラトスフィアー』はこういうゲームだ

ひとことで言おう。このゲームは，オゾン層が豊富に含まれていそうな成層圏，高度6000フィートを舞台に，空中機動要塞同士が弾を撃ち合ったり，ぶつかり合ったりと，超兵器を使いながらも頭の悪そうな戦いをくり広げる，マンガか特撮モノのようなゲームである。一見イロモノだが，筆者はこういう，何がやりたいんだかハッキリしているゲームが大変好きなのである。

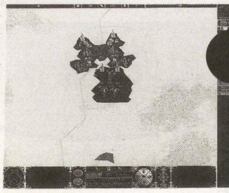
ゲームモードは大きくわけて四つあるのだが，最初はやはりフォートレスビルダーで，好き勝手に要塞を作ってみるのがえらく楽しい。みんな勝手にラピ◯タだとか，イー◯だとか，ゼ◯ス要塞などをデザインしてみてくれ。

それに飽きたら，ようやくキャリアモードだ。最初に与えられる要塞は，エンジンと，ほんの申しわけ程度の兵器しかない。だが，うれしいことに，ミッション中に敵を破壊したり，鉱石を採取すれば，じわじわ設備を拡張することができるのだ。逆に，操作や戦略がヘボかったりすると，どんどん要塞はみすぼらしくなっていく。要塞の受けたダメージも，新しく設置した装備と同様，つぎの面に持ち越しになっているのだ。キビシー！

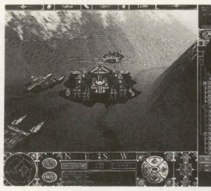


▲英語版だが，マニュアルにはミッションの全訳も掲載されているので安心だ

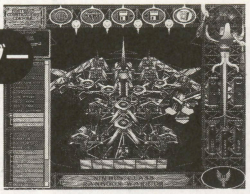
◎味わいのちがう四つのゲームモード◎



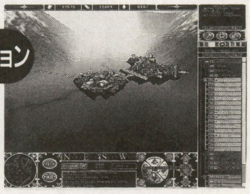
キャリアモード
連続したシナリオを達成して，大型要塞の司令官を目指すストーリー。



シングルミッション
仲間の要塞とともに，独立した作戦を遂行する。自作の要塞が使用可。



フォートレスビルダー
独自の空中要塞を設計するモード。複数の敵を相手に模擬戦ができる。



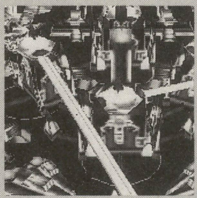
マルチプレイヤーミッション
通信で，同時に4人までのプレイヤーが共同作戦やデスマッチで戦える。

突撃 となりの空中要塞（フライングフォートレス）

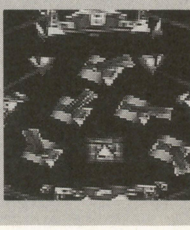
東京都港区・石さん
写植オペレーター　?才

突然読者のお宅におじゃまして，自慢の空中要塞を見せていただく企画がコレ。今月は写植屋の石（Stone）さんの作品を見せていただこう。って読者じゃねーじゃん。

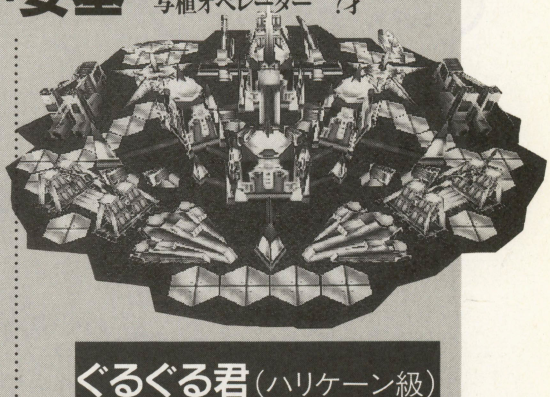
「ぐりんぐりんとマワるレーザーがお気に入りなので，たくさん装備してみました。射程距離のせまさをカバーするため，機動力を高くしてあります。一気に接近して，前後左右関係なしにレーザーでなぎ倒すのは快感です。しかも狙いを定めたりする必要ナシ。ただし，防御面がおろそかになっており，打たれ弱いです」



◀ライトハウスが，近づく敵を自動的に空のモクズに変えてくれる。ものぐさで，方向転換すらメンドい人に推奨



▶高速ジェットに加え，ユニットのスキ間にはラダージェットをビッシリ。逃げ足だけは速くしているのである



ぐるぐる君（ハリケーン級）

技術レベル	6
攻撃兵器	
キャノン砲	2門
レーザーライトハウス	4門
エネルギー供給	
ソーラーコレクタ	3台
操舵装置	
ラダージェット1	9機
スラストジェット3	2機
防御装置	
シールドウォール	2台
シールド2	2台

成層圏物語

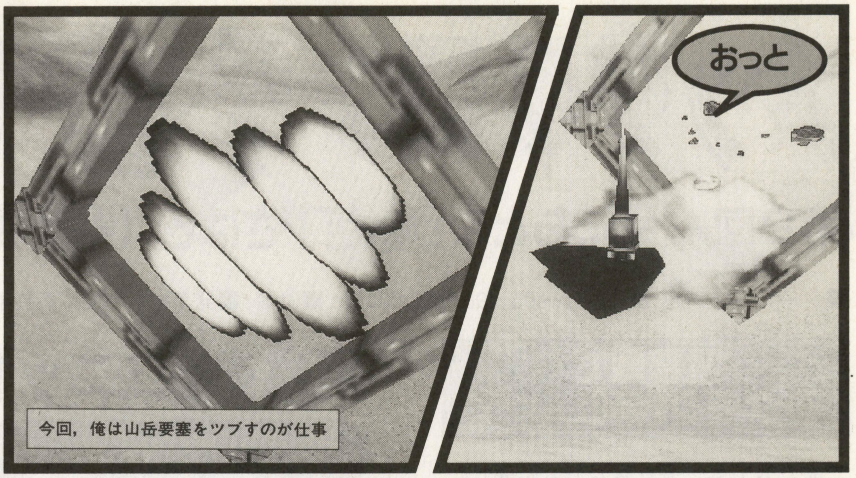
第1話　侵入者を迎撃せよ

ちょっと趣向を変えて，キャリアモードをマンガ風に再現してみよう。装備に劣る貧弱要塞司令官の苦労物語だ。要塞の一部をコワされても，空中に飛び散った破片を回収すれば要塞を修理できるのが，このゲームのミソ。多少の失敗にもメゲずに，とにかく突っこむ我らがヤブラー司令。で，なんで関西弁なの？

成層圏物語

第2話　山岳要塞を打ち壊せ

登場する兵器は，それぞれエネルギーの消費量や，攻撃力，レンジが決まっている。広い範囲をサポートしても距離を置かないと攻撃できなかったり，威力はあっても連射のきかない武器もある。敵の装備を瞬時に見キワめ，対抗兵器に組み替えるのも技術のひとつ。基本はリアルタイムだから，操作テクも大事だけどね。



メックフロンティアを斬りきざむ!

第2回　目にもとまらぬ包丁さばき（電撃戦）

■システムソフト　■Windows95／98　■9,800円　■SLG　■発売中　（文／藪良小路）

電撃戦で ラクラク勝利しよう

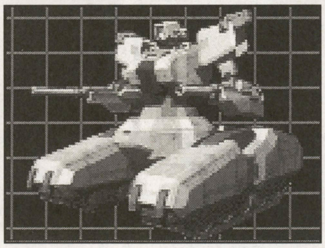
先月号でも，先々月号でも紹介した『メックフロンティア～緊急指令！　惑星資源を確保せよ』は，テラホーミングのなされていないシレツな環境の惑星で，資源を採掘する半リアルタイムSLGである。ライバル・グループよりも早く資源を採掘し，ときにはライバルを武力攻撃までして，使命を達成しなければならない。

施設がいろいろありすぎて使いこなせない！とボヤきをこぼす読者のために，今回は一等楽勝な解法を紹介だ。ふつうにプレイするさいには必須の建築物を，まったく作らずにクリアするのである。

最初からある複合プラントだけで資源は採掘できる。そこで必要最低限のユニットを生産し（右参照），のんきに施設を建造している敵に急襲をかけ，フロンティアベースを速攻で破壊するのだ。

用意するユニットはこのふたつでOK！

ガンドッグ（戦闘メック）



◀初期段階から製造できる攻撃ユニット。今回の作戦での主力だ

設定は，思考も補給もマニュアル設定にしておこう。これで指示なしに進軍することもないし，燃料が半分になっても基地に引き返さない。ただし，いちいち細かい指示が必要になるので，敵の主要施設を落とすさいは気をつけよう。さもないと見えない場所でぼーっとしていたり，よけいな敵にちょっかいを出してしまうのだ。建造物の見える高さをかなり下げておきたい。

グランドサポーター（補給車）

◀燃料補給のカナメ。装甲が薄いので、安全を確保した経路を進ませよう

敵フロンティアベースに最短距離で急襲をかけた場合，よほどうまくやらなければ途中で燃料切れになってしまう。ガンドッグの武装は，燃料を消費するタイプ。できれば総攻撃に入る前に，一度メックの燃料タンクを満タンにしておくのがベスト。2台以上を一緒に移動させれば，互いに補給し合って，長距離遠征も可能だ。設定はすべてマニュアルにすること。

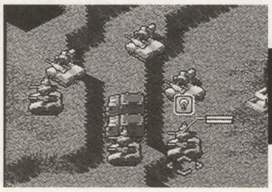
ミッション2：惑星ベラドンナ イモ洗い軍団でなだれこめ

この惑星は水も大気もない不毛の地で，隕石がしょっちゅう落下してくる。集結させたユニットが隕石で全滅ということもあるわけだが，それは運が悪かったということで，あきらめるしかない。

競合経済圏は太平洋アラビウムだけ。フロンティアベースまでの道程は，森もなければ，湖もない。多少の起伏があるものの，とにかく一直線に進めば着いてしまうのである。

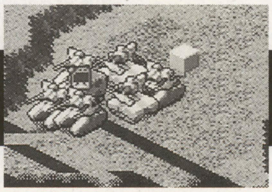
そこで，ゲーム開始直後にガンドッグを大量生産し，敵陣へ進ませることができる。もし敵ベースの所在に不安がある場合，探査用のグランドサーチャーを建造し，偵察に走らせてもいい。このメックは移動も速く，視野がもっとも広いから，かなり仕事がラクになるはずだ。

軍団を編成



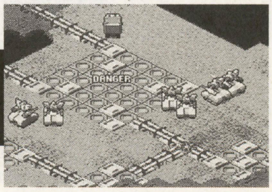
▲あり金はたいて，ガンドッグ生産。補給車も忘れずに

途中で休息



▲余裕を持って，長征の途中でエネルギー補給をする

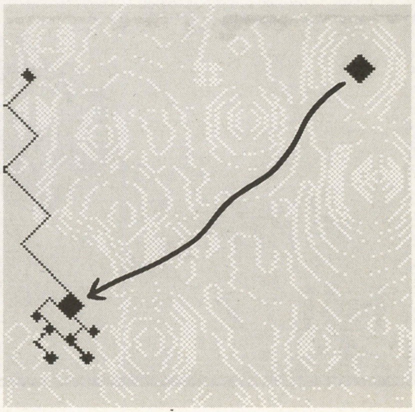
フロンティアベース破壊



▲あとは，一気に敵フロンティアベースだけを攻撃

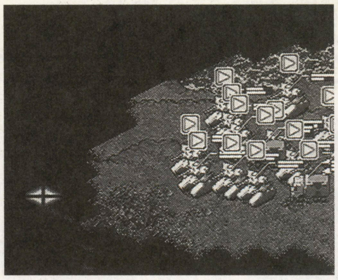
最短距離で直進する自信がないときは，数台のグランドサポーターを軍団に混ぜておけば，移動して行軍が立ち止まるたびに，勝手に隣接するユニットに補給をしてくれる。この方法を実行する場合は，移動は直接，敵フロンティアベースに指定せず，1～2回にわけること。いったん停止した場所が補給地点になるわけだ。

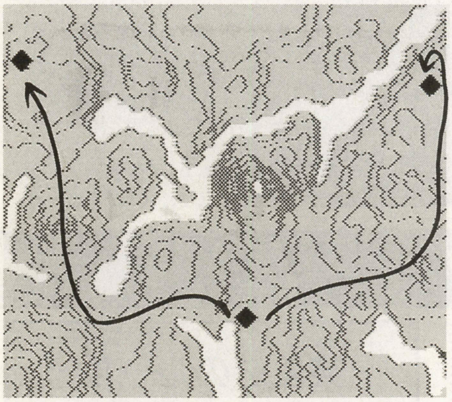
画面の半分にまできたころには，さらに数台のメックを生産できる資源がたまっているはずなので，追加してもいい。



ミッション3：惑星チャーリー 補給地点を確保しよう

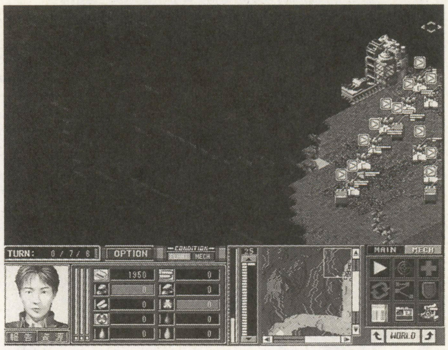
惑星チャーリーは，溶岩だらけの不毛の惑星だ。溶岩地帯は通れないのが痛い。さらに，敵が2陣営あるのも面倒だ。マップの右上と左上である。右上は，近い位置にあるせいか，防御を固めてくる（しかも堅い）ので，早いうちに落とすのが無難だろう。どちらも途中，最低1回は敵の基地の近くにメックを集結させ，グランドサポーター部隊を追いつかせて補給をすませておくべきである。



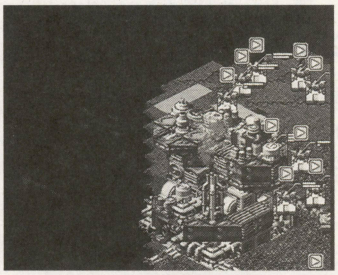


注意しなければならないのは，メックに目的地を指定した場合，途中に障害物があると，まともにたどりつけなくなる点だ。ふつうのリアルタイムSLGなら自分で判断して，最短距離を迂回して移動するものだが，本作のユニットは，訓練された兵士でも，知能を持った生命体でもなく，ただの無線誘導ロボットなのだ。AIは皆無に等しい。とくにこの面では，出発点から到着点までに少しでも溶岩でふさがっている場所があると，ユニットがまったく見当ちがいな方向へ迂回しはじめてしまうことがある。これを防ぐには，製造したメックをいきなり補給地点まで行かせないで，途中，いくつもの中継地点を通過させるしかない。

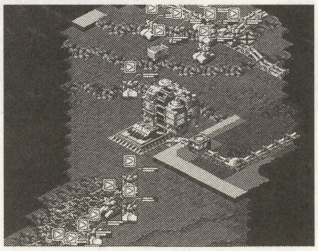
◀移動方法に注意。中継地点をこまかく設定するのだ



▲自軍の真上に布陣している敵は，右端の防御が薄く，防御壁も少ない。そこが突破口だ



◀敵のベースは背後が手薄なので，一度まわりこんでから，攻撃を開始せよ

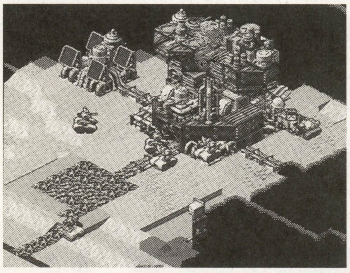


▶グランドガーディアンがうっとーしい場合は，大軍をもって，ひとつずつ破壊していってもいい

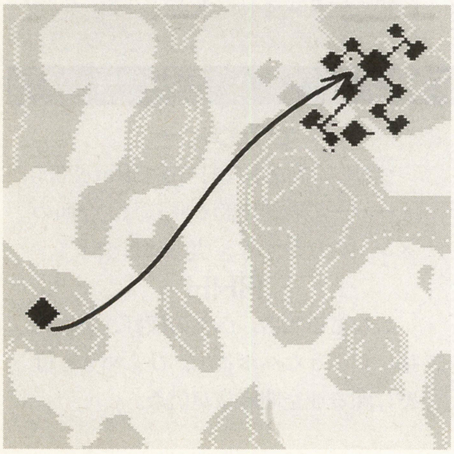
ミッション4：惑星デリラ 水がなくなったときがカギ

この惑星は，雨期は水が大量にあるが，乾期になると，逆にまったく水がなくなってしまうという性質を持っている。

スタート時点では，フロンティアベースの周囲はほとんど水に囲まれていて，水中メックや飛行メックを作らなければ移動できないように見える。しかし，8月ごろの乾期までにガンドッグだけを作っていれば，ちょうどいい台数が完成するころに，「出エジプト記」のモーゼよろしく，乾いた土地が姿を現しているのである。つまり，このミッションでは，深く戦略を考える必要はない。



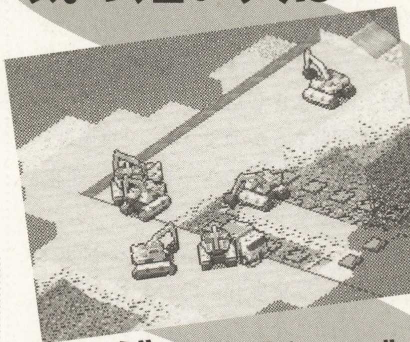
◀水が干上がってしまえば，何の障害もなく敵陣へ侵攻することができるのだ



水が引いたら，すぐにユニットをまとめ，心配ならグランドサポーターを率いて，敵のフロンティアベースを一直線に目指す。モタモタして途中で雨期に入ると，低地にいるメックはみんな水につかってしまい，行動不能となる。故障の原因となるので，ゲームスピードを速くしている人は，迅速な行動を心がけよう。

乾期待ちが手持ちぶさたな気がする人は，グランドーザーで水に沈まない高さの橋や道路を造ってしまうという手がある。これだと金をかけずに移動ができるが，時間がかかって，造成中に進撃の時期をのがしてしまう。本当にヒマつぶしの役にしか立たないのである。

気の短い人は



グランドーザー

このミッション以降は，敵の全滅はクリア条件に含まれなくなる。本来の主目的である，資源の回収が重要になってくるのだ。だが，敵が攻撃を仕掛けてくることには変わりないし，さらには，攻撃的な先住生物がひんぱんに攻撃してくるようになる。できれば同じようなテクで早いうちにカタをつけ，その後の展開をラクにしておくのも一計だ。

※このゲームに関する問い合わせ先：（株）システムソフト（☎092-752-5264）

東風荘篇

ネットワークゲーム

対戦問屋

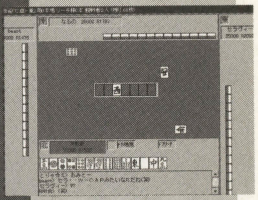
対戦上等

五反田支店

今月のお題
東風荘
■フリーソフト
■管理人：mjman氏
■協力：ビジネスネットワークテレコム㈱

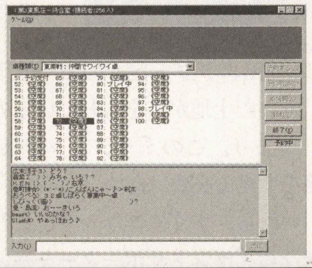
対戦ゲームのおもしろさを追求する当コーナー。第4回目となる今回は，いささか趣向を変えて，対戦ゲームの原点とも言える「麻雀」に焦点をあててみました。
古来から多くの人々に親しまれてきた麻雀ですが，最近ではインターネットを使った通信対戦も人気を集めています。

そこで今回は，本誌でも何度か取り上げたことのある秀作フリーソフト『東風荘』を使って対局の模様をお伝えします。メンツは，東風荘では有名なかたばかりなので，白熱した対局となりました。
では今月も，ご用とお急ぎでないかたは，とくとご覧あれ。
（文／林　秀人）



東風荘の有名人と対戦！

『東風荘』は，インターネット上で楽しまれているフリーのゲームとしては，屈指のタイトルです。
現在，ネットワーク・プレイに対応した麻雀ゲームは数多くありますが，サービス開始当初から，つねに「すべてを無料で提供する」という点にこだわりつづけてきた『東風荘』は，多くのユーザーの共感を得てきました。
それを証明するかのように，『東風荘』では，定員ギリギリのユーザーが，連夜アツい対局をくり広げています。
さて，そんな熱戦が期待される今回の対戦ですが，「『東風荘』のおもしろさを紹介する一助（いちじょ）になるのなら」ということで，とても豪華なメンバーが集まってくれました。協力してくれたメンバーは，筆者をのぞいて，いずれも『東風荘』で知らぬ者はいないという強豪ぞろいです。
実際の対局の模様は次ページにくわしく紹介していますが，麻雀のルールを知らないという読者にも，アツい対戦の雰囲気を読み取ってもらえたら幸いです。
また『東風荘』では，多くの麻雀初心者たちが，先輩たちに打ちかたを教わりながら対局していますので，もし今から麻雀をはじめようかと思っている人がいたら，ぜひ『東風荘』に足を運んでみてください。



◀毎夜1000人を超える雀豪がひしめき合う

東風荘のルール

- ●半荘戦（第1東風荘は東風戦のみ）
- ●食いタンあり・後づけあり
- ●27,000点持ちの30,000点返し
- ●裏ドラ・カン（裏）ドラあり
- ●ぶっとびあり
- ●テスト版のみ赤あり

Rateって？

Rateとは，『東風荘』を盛り上げている要素のひとつで，各プレイヤーの実力を評価するために設けられた数値です。基本的には，この数値が大きいほど，実力のあるプレイヤーだということになります。

ちょっと便利な『東風荘』のコマンド

〈 /W name 〉
nameに指定したユーザーのRateや対戦している卓などを表示する。

〈 /L 〉
対局中に観戦者の一覧を表示する

〈/CHATOFF /CHATON〉
観戦者のチャットの許可／不許可を切り替えることができる。

今回の豪華なメンツ

なるの
「ドラの女王」の異名を持つ『東風荘』随一の美人雀士。華麗な打ちまわしと強力なツキを併せ持つ雀豪。

beast
ハンドル・ネームどおりのアグレッシブな麻雀を見せる豪腕雀士。しかし本人はかなりの好青年。

セラヴィー
つねに冷静沈着な打ち筋でRate2000オーバーの戦績を誇る頭脳派。今回のメンツのなかでも，実力はNo1！

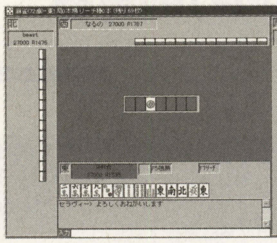
RHH
おなじみ筆者。ヘタの横好きを絵に描いたようなヘボ雀士。ひらめきと直感に頼る亜空間麻雀が信条。

いざ対局!!

START!

対面なるの

上家beast

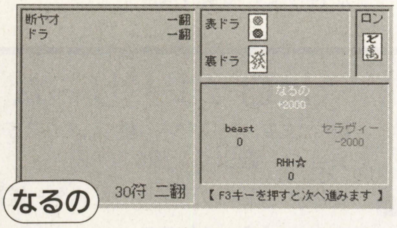


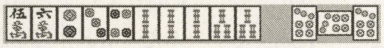
下家セラヴィー

起家RHH

東1局

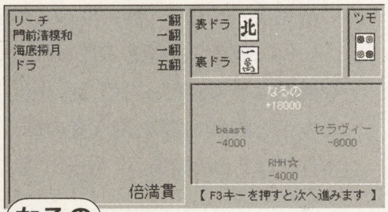
筆者の親で対局がスタート。とりあえず序盤にリードしておきたい筆者が食い仕掛けでダブ東を狙いにいくが，残りのメンツはいたって冷静。結局スピードに差が出て，なるのの食いタンにあっさり蹴られる。トホ。

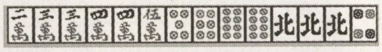




東2局

セラヴィーに親が移った東2局。11巡目にbeastが先陣を切ってリーチするも，すぐあとを追って，なるのもリーチ。直後，なるのがそのままツモ上がりするのだが……なんとドラ5／ ドラの女王の面目躍如である。

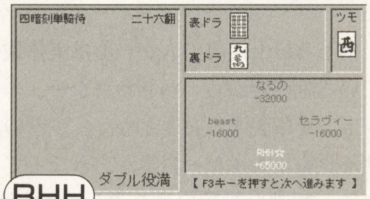


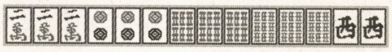


東3局

絶好調のなるのに親が移り，形勢は完全になるのに傾いたと思われたのだが，5巡目にして筆者のこの手は……

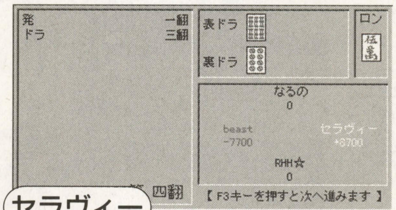
あれよあれよという間に手のうちがそろい――なんと四暗刻単騎をツモ上がりしてしまった!! 小躍りする筆者に「仕事を忘れてるな……」というひとことが……。ごもっとも。

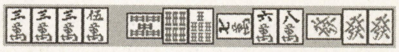




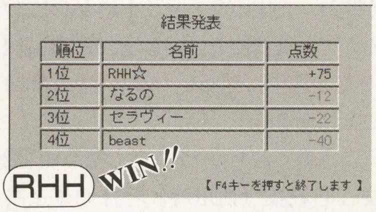
南1局

あまりにインチキくさい筆者のダブル役満に周囲はアキレ顔。だがセラヴィーだけはあくまでもクールに打ちつづけ，着実に2位を狙いにいく。このへんが強さの秘訣なのだ。





結局，南1局でbeastがハコ下になったので対局は終了。結果は筆者の圧勝ということになったのだが……このままで終わるはずもなく，そのままリベンジ戦に突入した。



結果発表

順位	名前	点数
1位	RHH☆	+75
2位	なるの	-12
3位	セラヴィー	-22
4位	beast	-40

【F4キーを押すと終了します】

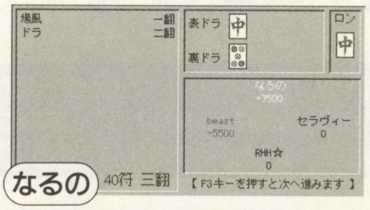
RHH WIN!!

リベンジの2回戦！

START!

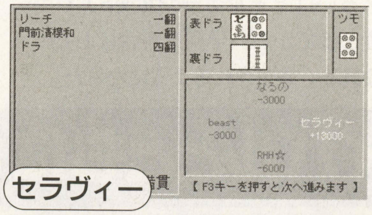
東3局

1回戦の余勢をかって東1局で上がりを見せた筆者に，なるのが怒りの反撃を開始！ 筆者に向けられた視線が，ちょっと痛い。



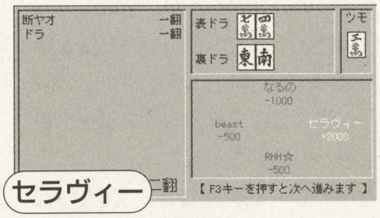
南2局

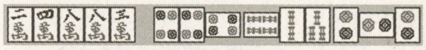
なるのに負けじとセラヴィーも追撃を見せる。的確な打ちまわしで東4，南1局と連荘し，一気にトップへ躍り出る。

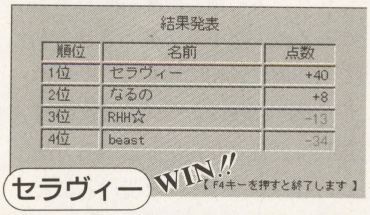


南4局

こうなるともう実力者の勢いは止まらず，なるのが南3局で一矢を報いるも，そのままセラヴィーが逃げきって，第2回戦も終了した。







結果発表

順位	名前	点数
1位	セラヴィー	+40
2位	なるの	+8
3位	RHH☆	-13
4位	beast	-34

【F4キーを押すと終了します】

セラヴィー WIN!!

読者参加型ベーマガ杯開催！

と，いうことで大盛り上がりのうちに対局は終了したのですが，『東風荘』のおもしろさが伝わったでしょうか？ じつはこのあと，夜どおしリベンジ戦が行なわれたのですが……それは公然の秘密ということにしておきます（笑）。

さて，今回の対戦がかなりおもしろかったということもあり，読者参加型の『東風荘』対戦大会が決定しました!! 腕に覚えのある読者も，そうでない読者も，ふるって下記のアドレスまで応募してください。参加〆切は10月12日です。

応募先アドレス：rhh@alles.or.jp

※このソフトに関する問い合わせ先：http://mj.giganet.net/

by加藤義啓

ゲーム考現学

《第52回》“学舎（まなびや）の青春”

Written by　山田整＆“永久機関”

今月取り上げたのは，誰もが一度はくぐる「学園生活」を舞台にしたソフトたち。タイプのちがう3本を紹介した。次回はファンタジーや時代劇でおなじみ「城」がテーマ。

さらに次々回からは短期集中新企画として，ゲームを遊ぶ側……プレイヤーのタイプについて分類し，そのありかたにスポットを当ててみる。

日常性と……

育成SLGというジャンルが生まれてから，あるいはギャルゲーや恋愛ＳＬＧが市民権を得てから，学園を舞台にしたソフトは数多く発売されるようになった。

何しろほとんどの人が一度は実体験している世界だから，わざわざシチュエーションを解説する必要がなく，少々の説明不足もプレイヤー自身がおぎなってくれる。短調な行動の繰り返しの要求も，「学生生活ってそういうものだから」という言いわけがつく。

だが逆にみんなが知っているからこそ，あまり唐突な展開や突飛なイベントに頼ることができないという（作り手側の）問題もある。求められるのはむしろ日常性とその枠の中でのバランス，そしてセンスの良さだ。たとえば以下の作品たちが持っているような。

ライバルとともに

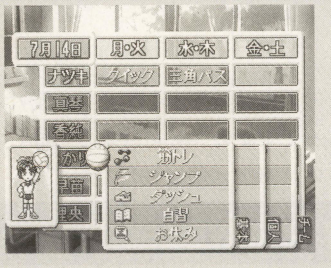
プリズムコート

■富士通パソコンシステムズ　■プレイステーション　■SLG　■5,800円

小説やマンガには「定番」と言われるたぐいの分野があるが，学園モノのそれのひとつはスポ根……「友情と努力」「ピンチと勝利」「ライバルとの激闘」がすべてを支配する「スポーツ根性もの」の世界である。

女子バレー部の監督として6人の部員を指導していく『プリズムコート』は，そんな「スポ根」風味に満ちあふれたゲームだ。ゲームを進めるとまず部員たちの前に最初にたちはだかるのが，都内最強高校のエース。彼女の持つ必殺技「変化球サーブ」は破る方法を見つけなければほとんど受けることができないうえに，最初の対戦ではそれ抜きでも実力の差で負けてしまうことが多い。だが全国大会の日，部員たちは彼女が破れたことを聞いてショックを受ける。残念がる部員たちの前にその本人が現れ，全国の壁の厚さを語るのだった。やがて，彼女たちは四天王と呼ばれる4人の実力選手と，「バレーの天才」に出会うことになる……。

▶試合中のひとコマ。純粋なバレーものとしても完成度高し



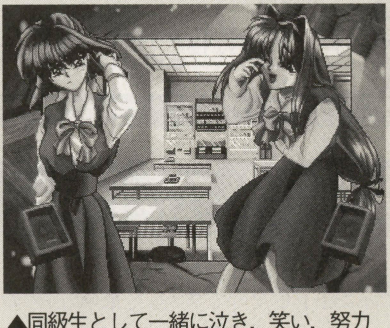
◀練習を通じて部員たちは肉体的・精神的に成長していく

こう書くとバカゲーのようだが，「飛び交う必殺技（使用時に特殊効果と共に仰々しい技名を叫ぶ）」「はじめはギクシャクしていたが次第に打ち解けていく部員たち」，そしてなによりも「強力なライバルの出現」という，押さえるべきツボは完全に押さえている。純粋なバレーゲームとしても，女の子との日常を楽しむゲームとしても非常に完成度が高い，オススメの作品である。（斎藤　通彦）

ヒロインドリーム

■マップジャパン　■プレイステーション　■SLG　■6,800円

本作は「将来の芸能界の大スター候補」の女の子を，4人のライバルと競いつつ育成するゲームだ。有名声優を起用し一部の層を狙った感があるソフトなのだが，意外にもゲーム内の雰囲気はきわめて良い。ライバル関係の5人娘は「同じ夢を追っているから」こそ友達であり，ときにはその純粋さで相手の後見役の好意すら勝ち取ってしまう……仮に純粋な芸能ものだったらこんな展開は不可能だったろう。損得抜きの友情と純粋に夢を追う者の輝きが，本作にはあるのである。（山田　整）



▲同級生として一緒に泣き，笑い，努力する。「当たり前」の光景がそこにある

仲間とともに

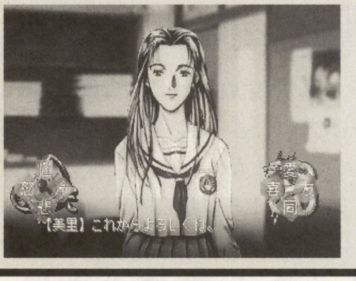
東京魔人学園剣風帖

■アスミック・エース・エンタテインメント
■プレイステーション ■AVG ■5,800円

「学園もの」を作るとき，必要な資質というものがある。「何でもないことを大変なことのように感じる才能」が，それだ。なにしろ学生の生活は，いつも同じところで同じ仲間と同じことの繰り返しだ。自然，その中で人間関係などに何か変わったことがあると，たいへんな大事件のように思えてくる。そして後になると，そんな頃が妙に懐かしく感じられることもあるのだ。『東京魔人学園剣風帖』には，そんな感覚がみごとにもりこまれている。

新宿，真神学園……人呼んで「魔人学園」。ここにひとりの転校生，つまりキミがやって来たのと同時に，学校の内外で怪事件が続発。正体不明の「力」を得た4人の同級生たちとともに，キミは事件にまきこまれていく。

ゲームのつくりはAVG形式で話を進め，戦闘はクオータービューのSLGというもの。つまり世界観はまんま菊池秀行，システムはほぼ『サクラ大戦』



◀こちらの感情表現に従って各キャラの反応が変わる

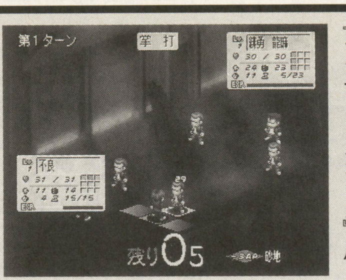
▼主人公の危機に現れる，木の上で昼寝をしていた級友。なお今は1990年代

で，新機軸はほとんどない。だが，感情移入を助ける気くばりは心憎いほどだ。

AVG部分の会話での選択肢は，「愛情」「友情」「喜び」「怒りつつ否定」「悩み」……といった感情を選ぶというものになっており，「こいつは実際にはこんなセリフを言っているのだろうなあ」と考えつつ入力するのがひどく楽しい。そして会話の相手である仲間たちは，誰もみな筋の通ったイイ奴ばかり。恋愛要素もちょっとだけ入っているが，誰ひとりとして恋愛を第一の価値とみなしていないところも好感が持てる。

戦闘シーンの難易度はやや低めで，もっぱら「技を相手に叩きこむ爽快感」を重視して作ってある。各人の技や特殊能力はどれも独特でよろしい（たとえばドッペルゲンガー使いの空手家というのがいる。この男は戦闘になると2体に分かれ，どちらもが本体で，どちらも強力な空手の技を相手に叩き込むことができる）。

そして何より，学校の周りの雰囲気が



◀戦闘の感触はちょっと『タクティクスオウガ』風

実によい。殺風景な校内，妙にひんやりとした廊下，にぎやかな休み時間の教室，級友の女の子がほぼ一人でやっている新聞部，そして学校帰りに皆でよく寄るラーメン屋。そんな中で，東京全体を揺るがす大事件と，学校生活のささいなことが，ほとんど同じ比重で語られていく。物語の長さはちょうど1年……3年生である主人公たちが卒業するまでで，だから最後は誰もが予想したとおり，卒業式で幕を閉じる。

菊池秀行の，それも緑の背表紙のソノラマ文庫のころの作品をホーフツとさせる，何というか得がたい1本である。「その手のもの」が好きな人なら迷わず買い。そうでなくても一見の価値はある。（桂 令夫）

▲新聞部。ゲームが進んでから古い新聞を見ると，妙に懐かしくなる。

「あの頃」を求めて

学生時代というのは，誰もがかつて体験した（あるいはしつつある）ものだ。だからゲームの題材としても少なからず利用される。だがそれが傑作になるかどうかは，ひとつの条件を満たすかどうかにかかっているように思う。タイトル横のイラストにもあるが，「あの頃」の気持ちを思い出させてくれるかどうかがそれだ。

そう，「あの頃」。社会に飛び出して生きていくことの難しさを感じる前，鳥かごの中の自由を楽しんでいた時代への郷愁。自分と仲間を中心に世界が回っており，しばしば「理想」や「きれいごと」が通用した時代への懐旧の念。

そしてその点に関する限り，ゲームには小説よりも映画よりも，ずっと大きな可能性がある。文章技術の限りをつくして細かい描写を積み重ねる必要はない。役者の演技力に頼る必要もない。ただ舞台を整え，プレイヤーに向かって手を広げて，「おいで」と一言言いさえすればいい。あとは彼ら自身が思い出を画面に重ねて，それを自分の手で不器用に再現しようとするだろうから。

かつて学生であった者として，そんなソフトと出会えることを，切に願う。

今月のイラスト

by 野沢プロト

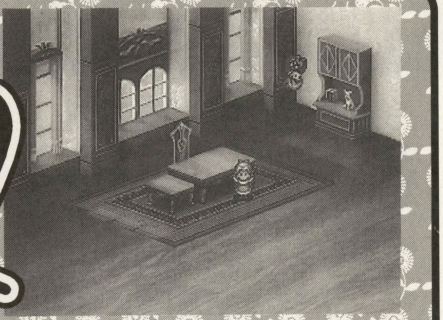
▲ストーリー的には今年いちばんの期待作。「日常の学園生活の幸せ」を感じさせてくれます

追記 タイトル横イラストの加藤氏へ。

いっちゃあ悪いが，君はソフトの選択を大幅に間違えている。まずは今回紹介した作品たちをプレイしよう。

アタシを信じて
¥コレ買って♥

アンジェリーク デュエット



発売元：コーエー
対応機種：セガサターン
プレイステーション

文：仲　みゆき

さて，第8回目のアタコレは，前回に ひきつづき『アンジェリーク デュエット』をお送りさせていただきます。今までは，おもにゲーム内容の紹介で終わってしまい，恋愛部分についてあまりふれていなかったですからね。今回はそのあたりを，私の『アンジェ』シリーズへの思い入れを中心に，お手紙風にしてお届けしましょう。

ゲーム『アンジェリーク』へ

前略 『アンジェリーク』。あなたの衝撃のデビューは，偶然にも，ちょうどいま私が原稿を書いている4年前の9月某日でしたね。お誕生日おめでとう。はじめてあなたが光栄から発売されると知ったとき，私はちょっぴり躊躇（ちゅうちょ）してしまいました。同社の『三國志』シリーズ（とくに周瑜（しゅうゆ））が大好きだったので，そのSLGのデキの良さは思い知ってはいましたが，ことあなたに対しては「コレは……血迷ったか光栄」などと思ってしまったの。だって，とかく硬派なゲームを出しているメーカーが……というイメージがあったんですもの。で，直感的に，これは当たりかハズレのどちらかにちがいないって感じたわけ。そして，ギャンブラーな私は，ためらいながらも買うことを決意。結果，当たりで良かった。いえ，それ以上だったことに感激してしまったわ。

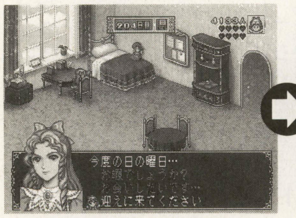
恋愛の妙

まず『女の子のための』という，いろんな意味で思いきったことを，よくぞしてくれたものですね。ターゲットを女性にしぼるということは，なかなかできないことのように思えますもの。しかも，それがダテではないのですものね。とかくシチ面倒くさくなりがちなSLGを，これほど簡単にしてしまうとは。でも，ただ簡単なだけではなく，独特な世界観のもと守護聖様という美麗な殿方を登場させることにより，しっかりと乙女心をつかんでしまった。きっと，今風の絵柄やイメージでは，これほど熱くはならなかったでしょう。カンジンの恋愛要素も何気に斬新で，既存の恋愛SLGにはないシステムですね。そもそも，女王候補たる自分の育てる大陸に，必要な力を送ってもらうために存在する9人の守護聖様。育成を依頼したり，デートをしたりしていくうちに，いつしか恋が芽生えて……というパターン。自分のパラメータを上げるという作業は，ない。ある特定の守護聖様にマトをしぼっても，気が乗らないからとデートの約束を反故（ほご）されたり，逆に興味のなかったかたでも，何度か誘われるうちに「あら，このかたもステキだわ♥」となってしまう。なかなか狙ったとおりにはならなかったり，それでもある程度は狙いどおりにもなったりと，偶然と必然のバランスが絶妙なところが良いですね。非現実的な世界で，妙に生々しいかけひきが，きっとあなたの魅力でもあるんですね。また，いつか新しいあなたに会える日を楽しみにしています。それでは，ごきげんよう，さようなら。　草々

ドキドキデートマニュアル

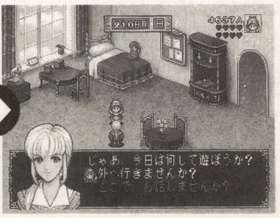
うれしいオマケもついてくる☆

ここでは『デュエット』の守護聖様とのデート方法を紹介しましょう。自分からお誘いできるのは，日の曜日だけ。平日は，守護聖様の気まぐれなお誘いを期待するのみ。下は，手紙で日の曜日のデートの約束をするパターン。ある条件つきで，女の子なら確実に喜ぶモノをいただけちゃったりもします。



▲まずは手紙でアポをとる。やっぱりこの瞬間はハラハラ

▲OKの返事をもらえてひと安心。その日を思ってワクワク

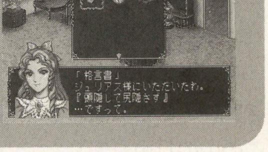


▲なんと，ステキな花束を持って迎えにきてくれました♥

プレゼント交換もあり

守護聖様からプレゼントを頂戴（ちょうだい）できる日に，自分もプレゼントを携えて行くと，のちの礼状のやりとりが楽しみに。

◀私からは守護聖様のお好みに合わせて，ふさわしいものをお渡しするのに…



▶ジュリアス様。「格言書」はないんじゃないですか。しかも内容がコレですか

※このゲームに関する問い合わせ先：（株）コーエー（☎045-561-6861）

ALL ABOUT シリーズ 情報局

「A.A.ストZERO3」いよいよ10月下旬に発売!!

拙者としたことが，情報局長を頼まれてしまった……（ガイ風）。というわけで，情報局長代行のFooすけです。今回は，じつに1年以上の沈黙を破って発売されるA.A.シリーズ，「A.A.ストZERO3」の情報などをお伝えしますぜ，ダンナ？

ところでみんなは，ゲーム・センターで大好評稼働中の『ストリートファイターZERO3』をプレイしているでしょうな？……えっ，対戦で勝てない？　対CPU戦をクリアできない？　なるほどなるほど，悩みは尽きないねぇ。でも，これからは大・丈・夫。10月下旬発売予定の「A.A.ストZERO3」を読めばすべて解決さっ！

その具体的な内容は……

- 独占公開の㊙情報やカプコン書き下ろしのストーリーが満載！
- 全キャラクターの技データを完全掲載。もちろんタイム・チャートも収録！
- ゲーム・システムをばっちり解析。すべての要素が把握できる！
- 対戦知識を凝縮。新戦法で相手に挑め！
- クリア確実！　対CPU戦もこれで安心！
- 開発スタッフの特別寄稿やインタビューを収録！
- オープニングからエンディングまでの全キャラのストーリーを完全再録！
- いまこそ明かされるA.A.制作の真実!?小林真文先生の実録マンガ（？）掲載！

そのほか，いろいろな㊙情報も盛りだくさん。これだけの中身が，全448ページに収録され，なんと価格は1,600円＋消費税だと言うからオドロキだぜっ！

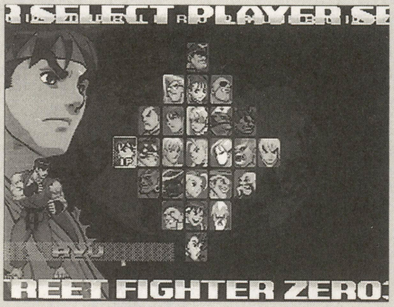
また，今回のA.A.シリーズには，今までとちがう点がひとつある。それは，なんと出版元が，ベントスタッフになっていること。で，それがなんなのかと申しますと，早いハナシが「みんな，本買ってネ♥」ということなのです（←略しすぎ）。出版元になったことで，これまで以上の濃さを目指した「A.A.ストZERO3」，書店で見かけたらすぐさま購入してヨシ！友だちにもぜひ教えてあげよう。

P.S.今回の情報局は，すぐに楽しめるオマケつき！　右を読むのじゃあ！

おこぼれA.A.速報　『ZERO3』こんなモードがあったなんてっ!?

クラシカル・モード　強Ⓟ＋強Ⓚを押しながらゲーム・スタート

ガードパワーゲージとスーパーコンボゲージがないのが特徴。攻撃力や技の出しかたなど，基本的な部分はX-ISMを踏襲している。このモードでプレイすると，空中コンボを食らいにくい，ガードクラッシュが起こらない，といったメリットはあるものの，やはりスーパーコンボがないのはさみしいところ。でも，このモード，キャラクターによってはかなりイケるかも……。



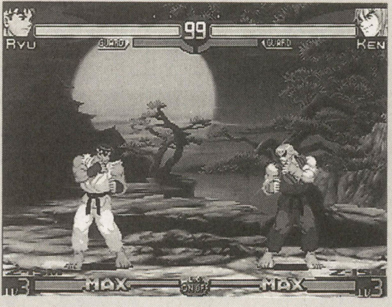
▲キャラクター選択後に，ISMセレクトの画面が出てこなければ成功だ

▲ガードパワーゲージがないから，安心してガードできる。これはデカいぞ！

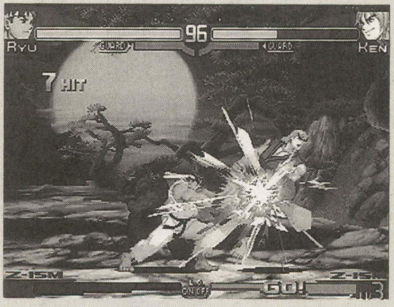
本気（マジ）モード　中Ⓟ＋中Ⓚを押しながらゲーム・スタート

選んだキャラクターに，攻撃力倍増，防御力半減の効果がつく。そのため，スピーディな展開が楽しめることウケアイだ。ただし，このモードを選んだプレイヤーは，1ラウンド取られただけで負けとなってしまう点に注意しよう。

ダルシムのように相手を寄せつけないキャラクターや，ザンギエフのように，もともと攻撃力の高いキャラクターにオススメ……なのか？



▲コマンド入力に成功していると，相手の獲得本数の欄が1本だけになるのだ



▲とにかく攻撃力が高い。「本気モード」同士なら，即死コンボまである

※一定の稼働時間が経過していない基板の場合，上記のモードが使用できないので注意！

みらくる読者の闘技場
〜恋と魔法の投稿ストーリー〜

崩壊の第12回

闘技場は，読者がゲームやコンピュータをネタにしたバカバカしいハガキを投稿し，全12回を争うコーナーです。今回は最終回，経験値も恒例の倍付けです。いったいどこが「みらくる」だったのかは，永遠に謎のままですが，まあとにかく，じっくりと第12回闘技場をご覧ください。ところで，この闘技場，じつはもう7周目なんですね。そろそろ大幅なリニューアルをしてもいい？

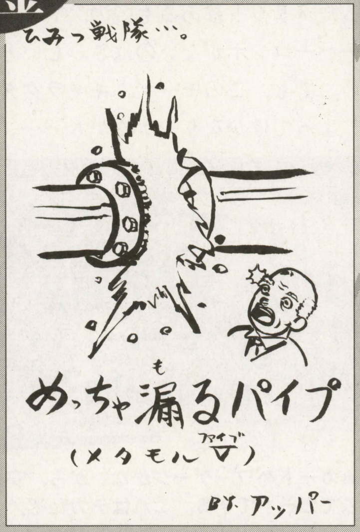
保多手　力也

あー闘技場が終わってしまいますすすす。力不足でごめんなさいな内容だってけど，また新しいコーナーのために，みんなの新企画を募集しているよ！　引きつづきおハガキも送ってくださいねねね。

片平　鍾瀛

１枚でも多くのハガキを載せようとして考えた「みらくる闘技場」のレイアウトは，コメントスペースが少ないという欠点があった。そのせいで投稿拒否してました，との告白があった。ん〜ツラい。

金



12EXP　愛知県名古屋市・アッパー（51.1EXP／7位）

保多手「なんか『ゴルビーのパイプライン大作戦』が混じっている気がするんですが」
片平「恋と魔法の小学生〜☆（聞いてない）」

銀

10EXP　東京都世田谷区・森宇玲奇（?.EXP／?位）

保多手「あるあるあるある」

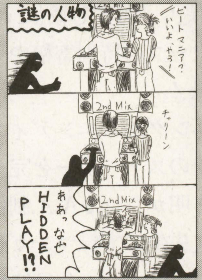
銅

8EXP　千葉県東葛飾郡・たてを（10EXP／23位）

片平「『龍虎の拳』……もだめか」

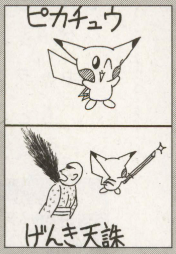
6EXP　埼玉県岩槻市・大山修史（51EXP／8位）

6EXP　愛知県丹羽郡・時期オクレ（?EXP／?位）

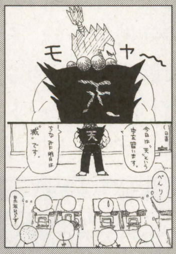


6EXP　東京都世田谷区・森宇玲奇（?EXP／?位）

4EXP　京都府乙訓郡・コブキン（38EXP／10位）

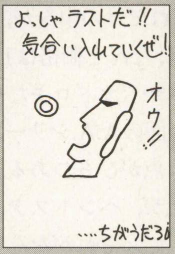


4EXP　神奈川県綾瀬市・アコピヤン（25.1EXP／13位）



4EXP　京都府乙訓郡・コブキン（38EXP／10位）

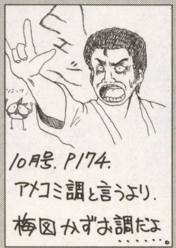
4EXP　富山市・新歓1005円（61.2EXP／5位）



4EXP　愛知県丹羽郡・時期オクレ（?EXP／?位）

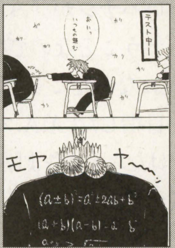
4EXP　東京都世田谷区・森宇玲奇（?EXP／?位）

4EXP　福岡県飯塚市・ぱーす・すとーん（12EXP／19位）



4EXP　愛知県丹羽郡・時期オクレ（?EXP／?位）

4EXP　富山市・新歓1005円（61.2EXP／5位）



4EXP　京都府乙訓郡・コブキン（38EXP／10位）

言葉(ロゴス)は神なりき

4EXP
東京都足立区・SANSAN3へ(4EXP/30位)

ベーマガ杯争奪
『対局いい語』
決定戦

藪良「コンピュータ囲碁と将棋の実力判定はベーマガにおまかせ！　そのうち麻雀やチェスでもベーマガ杯ができるかも!?」

♥山下先生，ついに『ボディコンデジタルレイヴ』入手!!　おおっと，脳内にボディコニアンが……!!
千葉県佐倉市・加藤義啓
(??EXP／?位)
保多手「投稿者の脳内には，大山＝ユリアン，ばーす・すとーん＝ジャムおじさん，みるぷー＝ガバス，がつまっているようです。んでもってライターの先輩がたはというと，片平＝ぷに，加藤＝ピカチュウ，千歳＝けろっぴ，藪良＝ツノガエル，八巻＝ヒロスエ，がつまっているようですが。ちなみに僕の頭のなかには……くふっ，くふふっ♡」

♥簡単に転職のできるRPGの世界がうらやましい。
千葉県佐倉市・加藤義啓
(??EXP／?位)
藪良「仕事があるだけマシだろ」

♥「我が心すでに空なり」でおなじみ（?）セガの光吉氏と，ナムコの『鉄拳』シリーズの吉光はかなりまぎらわしいと思いません?
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(64EXP／4位)
山田「AMショーで見た光吉氏は矢沢栄吉とまぎらわしかった（?）」

♥この世のものごとすべてを「ピ」と「カ」だけであらわそうとするのは，やはり無理だろうか?
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(53.1EXP／6位)
加藤「無理じゃない。ていうか全然問題ない。ピカピカ☆」

♥『ポケットピカチュウ』で1日30,000wも発電している我が妹。スーパーの店員っス。
長野県松本市・END
(4EXP／30位)
片平「20歩で1wになるから，んー……!! 1日60万歩！　勤務中にスロットしてない?」

♥アンバランスというメーカーのゲームは，個人的に買いたくないでごわす。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(64EXP／4位)

♥なんでセガなのにソニックなんだろう?
千葉県佐倉市・加藤義啓
(??EXP／?位)
八巻「せがた三四郎に対抗して，ソニー千葉を起用するってのは，どうかにゃー」

♥コスプレ会場でゲームの種類がバラバラのグループがいて変だと思ったら『ザ・マスターズファイター』だったって人，います?
愛知県丹羽郡・時期オクレ
(??EXP／?位)
♥『2D格闘ツクール』で作る『ザ・マスターズファイター』。
愛知県名古屋市・アッパー
(51.1EXP／7位)

♥ぬおー!?　ギザギザじゃない『ドラクエ』なんてドラクエじゃネェ!!
埼玉県入間郡・野菜村
(14EXP／17位)
片平「いや，CG表現ならギザギザのはずだ！」

♥『モナモナ』って落ちものパズルゲームじゃなかったのね。
千葉県佐倉市・加藤義啓
(84.3EXP／2位)

♥『電車でGO！』が動かなくなったときは，故障中ではなく，「スト決行中」のフダをつけましょう。
愛知県丹羽郡・時期オクレ
(??EXP／?位)

読者間 Q&A

Q1　4EXP　富山市・新歓1005円(61・2EXP／5位)

Q.
横浜に
戻りたい。

Q2　4EXP　愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ(53・1EXP／6位)

読者間Q&A
Q.質問します！
え、えーと….
….何じゃったかのう。
思い出せんのう。

A1　4EXP　徳島市・早蕨しをん(7EXP／25位)

A2　4EXP　東京都世田谷区・森宇玲奇(?EXP／?位)

A・この1年間、当コーナーに載った答えを順に見直してみましょう。
きっと答えは出るはずです。

今月のこまったちゃん（大ボケ）

0.2EXP　神奈川県横浜市・伊庭廉(36・2EXP／11位)

片平「伊庭廉って，どうしてゲームネタで『レッツ&ゴー』を送ってこなかったのだろう。っていうか，二郎丸。っていうか，トポ。っていうか，姫ちゃん。っていうか，藤井真美なのだー！」
保多手「最後のは『ツインズストーリー』?」

来月よりも，次のページがドキドキだ！

どきどきの結果発表

表紙のパソコン台数は1台。よってエナ・ドレが1位のオクレ氏にヒット！ 経験値1割削減後のEXPは下記のとおりということで，トップはジワジワと2位につけていた森宇玲奇となった。ほかにもいろいろ賞を作ってみたので，名前の載った人は喜べ。気になる賞品は，森宇の喜ぶモノを用意する予定。来月，当人の優勝コメントと一緒に発表するのでお楽しみに。

すごいです！

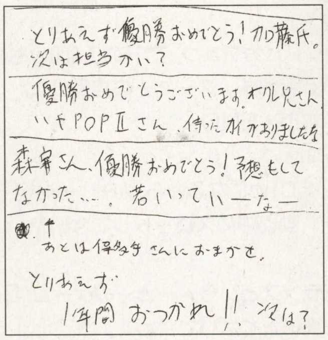
賞	該当者
優勝	森宇玲奇
準優勝	加藤義啓
第3位	時期オクレ
新人賞	森宇玲奇
最高掲載率	伊庭廉
最多投稿	加藤義啓
文字ネタ賞	みるきいぷりん☆
女の子No.1	伊庭廉
最多大ボケ	加藤義啓

※最高掲載率の対象者はネタ数が10以上の人

1ページ目の保多手&片平の写真は，編集部内で「アンノウン」と呼ばれ，親しまれているCCDカメラをビデオプリンタに接続し，出力されたものを載せている。薮良が仕入れてきた逸品で，値段は夏目漱石でおつりがくるほど。その仕事ぶりを右の4コマでチェックだ！

閑話休題。来月は通常とは異なり，読者に意見を聞いて次回シリーズについて考える。ああしたい，こうしたいと，つね日ごろ思っている意見を送ってほしい。ついでにボツハガキもドバァーっと掲載予定。拒否したい人は連絡して。

〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「とーぎじょー」係へ



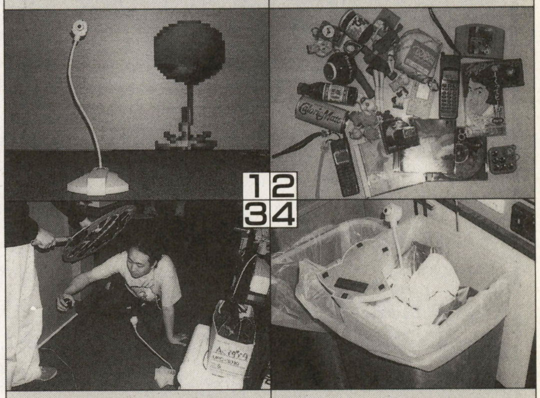
◀新歓1005円

どーもありがとぉー♡

◀伊庭廉

▶時期オクレ

どきどき4コマアンノウン



俺の名は「アンノウン」。『サガフロンティア』からやってきた。

今日も俺の前にガラクタがならぶ。なんかフィギュアが混じってるぞ

俺様はデリケートなんだ。まぶしすぎる光線はカットしてくれよな

アぶぅぅ〜。今日もいい仕事をしたぜ。なに!? 今日て解雇だって？

みらくるストーリー出演者(キャスト)一覧

順位	住所	氏名(ペンネーム)	EXP	ネタ数
1	東京都世田谷区	森宇玲奇	87	106
2	千葉県佐倉市	加藤義啓	84.3	455
3	愛知県丹羽郡	時期オクレ	80.1	103
4	神奈川県横浜市	みるきいぷりん☆	64	263
5	富山市	新歓1005円	61.2	246
6	愛知県名古屋市	ズオウ・リアキ	53.1	277
7	愛知県名古屋市	アッパー	51.1	98
8	埼玉県岩槻市	大山修史	51	55
9	愛知県刈谷市	平安京絵入安	39	115
10	京都府乙訓郡	コブキン	38	47
11	神奈川県横浜市	伊庭廉	36.2	14
12	神奈川県横浜市	ヘボス	28	45
13	神奈川県綾瀬市	アコピャン	25.1	49
14	鹿児島市	かみら120%	23	52
15	富山県滑川市	読者の遊技場	21	89
16	岐阜市	俊太郎	18.1	83
17	兵庫県三田市	レッドフード	14	25
	埼玉県入間郡	野菜村	14	84
19	大阪府堺市	サンチョ・ペドロ	12	20
	東京都江戸川区	紅蓮の流星	12	43
	東京都大田区	正木　柾	12	34
	福岡県飯塚市	ばーす・すとーん	12	34
23	千葉県東葛飾郡	たてを	10	12
24	静岡市	Dragon-Half	8	41
25	愛知県額田郡	邪道坊や	7	19
	徳島市	早蕨しをん	7	6
27	千葉県船橋市	まちゃ	6	9
	大阪府豊中市	藤井朱丸	6	4
	岐阜市	フェイル	6	19
30	愛知県丹羽郡	ストロバヤ	4	6
	東京都練馬区	北谷洋平	4	9
	神奈川県横浜市	勝又弓雄	4	14
	静岡県藤枝市	うそつきエス	4	12
30	三重県度会郡	本場　猿	4	34
	東京都足立区	SANSAN`3	4	2
	長野県松本市	END	4	18
37	東京都町田市	ZAXたに	3	1
38	高知県香美郡	高知県	2.1	8
39	大分市	佐藤大輪	2	7
	埼玉県入間市	住所不定無職	2	3
	埼玉県川越市	マスクド鴨田屋	2	57
	鹿児島県川内市	闘技場推進主婦の会	2	8
	長野県松本市	モルゲンステルン	2	10
	大阪府堺市	イエローぴー玉	2	11
	神奈川県大和市	TNT爆弾	2	16
	千葉県船橋市	たかちゃん	2	2
	東京都八王子市	迅速丁寧趙雲子龍	2	4
	神奈川県横浜市	色瀬秋代	2	3
	山形県米沢市	おーすん	2	3
	広島県東広島市	コレキヨ ingo	2	5
	埼玉県北葛飾郡	鹿谷浩一	2	4

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは，読ホン担当の山田真也です。

先々月号の冒頭で予告したとおり，あの「アメリカ横断ウルトラクイズ」の第一次予選に行ってきました。で，結果は……第1問であえなく敗退(悲)。東京ドームのグラウンドに降りることすら許されなかったわけです。もしまたチャンスがあるのなら，今度は「第1問突破」を目標にがんばります(弱気)。

さて，今月の読ホンは，いつもとはちょっとちがった構成でお送りします。まず，先々月号から開始した「読ホン世論調査」ですが，第1回の調査結果が出ましたので，このページの下半分にて発表します。また，後半ページでは夏休み恒例(希望)のゲーム感想文の発表会を，ページ数も去年の2倍に拡張してお送りしますので，そちらもお楽しみに。

今月のタイトル・イラストは，**京都市・渡瀬右京さん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，スタートです。

新機種

このままサターンは忘れられてしまうの？

◀【福岡県北九州市・柏うどん23歳】……■
山田：サターンは国内で500万台以上も普及しているハードです。セガなどでは継続してサターンのソフトを開発するそうですし、ユーザーとしてはドリームキャスト発売後も共存共栄してほしいところですね

今月の・・・読ホン世論調査

早くも第3回となりました「読ホン世論調査」。今月は，第1回のテーマ「ゲーム・センター」に関する調査結果から報告します。では，設問とその回答を見ていきましょう。

①あなたがゲーム・センターに対して持っているイメージを教えてください。

「昔は『不良のたまり場』というイメージがあったが，いまはそうでもない」「体感ゲームができる場所」などといった意見が集まりました。全体的に，マイナス・イメージを持っている人はいませんでした。

②人気ゲームの順番待ちは，何分くらいまで待てますか？

「ギャラリーとして楽しんでいるので，相当な時間でも待てます」という意見に代表されるように，わりと長時間(30分前後)でも待つ，という回答が大勢でした。ただし，「ひとりできてたら1分も待ちません」という女性の意見もありました。

③対戦（乱入）可能なゲームについて，どう思いますか？

「同じレベルの人を探すのがむずかしそう」「乱入されて勝ってもうれしくない」など，否定的な意見が目立ちました。

④同じゲームをプレイする場合，家とゲーム・センターとどちらがやりやすいですか？

これは「家」が多数で，「どちらとも言えない」という意見もありました。しかし，「レースゲームなどはゲーム・センターのほうが操作性の面などで遊びやすい」など，「大型筐体ものならゲーム・センター」という意見もありました。

【総評】ゲーム・センターに対して，悪いイメージを持っている人がいないのは，昔からの暗い雰囲気を払拭(ふっしょく)しようと努めてきた店側の努力が結実している証拠でしょう。対戦や乱入に否定的な意見が多かったのは，じっくりと(家でできるものは家で)遊びたい，という人が多かったのと関連がありそうです。ひとつ残念なのは，今回は回答数が少なかったこと。次回以降は，さらに多くの読者に参加してほしいと思います。

★　★　★

さて，ここで今月のテーマを発表します。第3回のテーマは，ゲーム・ミュージック(以下GM)です。以下の設問について，あなたの率直な意見を聞かせてください。

①あなたは，GMのCDを購入していますか？（回答がYesでもNoでも）その理由は？

②GMのCDを持っている場合は，枚数を教えてください。

③好きなGM作曲者や，GMという観点から見た好きなメーカーを教えてください。

これらの設問への回答は，ハガキなどに書いても，読ホンあて以外の投稿のスミに書くなどしてもOKです。全部の設問に答えなくても結構ですので，ふだん投稿しないかたでもお気軽にどうぞ。また，ベーマガが読者に聞いてみたい質問・疑問も募集しています。なお，今回の返答の締め切りは11月5日です。

お待たせいたしました。夏休みの宿題「ゲーム感想文」を，2ページにわたって大発表します。

夏休み宿題発表会
~読者間レビュー~

読ホン夏休みの感想文

Yeah! I know! I gotta believe!!

「パラッパラッパー」は以前からゲームショップで遊ぶ機会があって、何度か遊んでいましたが、このゲームは私の場合、家でじっくり遊んだほうがよかったようです。

私はただでさえ音楽センスがないし、店頭プレーでは人目が気になってノリノリで遊べない。そのせいでタマネギ先生もクリアできませんでした（人目を気にするくらいなら、店頭プレーすんなよ…）。
恥ずかしいのを忘れて、人目を気にせずリズムにのって、カラダを揺らしながら遊ぶことで、はじめてこのゲームの楽しさがわかりました。それにリズム感がにぶい私でも、何度も挑戦することで全ステージクリアできるのです。

買ってじっくり遊ばなかったら、ステージ1だけ見て「こんなゲームか」と思いこむところでした。このゲームはステージ2、3、4…と進むほど、楽しくなっていくのです。気がつくと笑顔でプレーしてました。だってロドニーのキャラクター達がくりひろげるお話、面白すぎ。ボタンの押しかたで、いろんなリアクションがあるのが楽しすぎる。特にステージ5！泣きそうな顔で必死にラップするパラッパ、ゲームオーバーの演出で爆笑。

どういう形にしろ、笑いながら遊べるゲームって、いいと思います。

ただ、先生のマネをしているだけで満足してちゃいけないらしい。アドリブでさらにかっこよくすると、「COOL!」になって、先生は逃げだし、パラッパはひとりでラップします。ここからがこのゲームの真骨頂です。
イラスト好きな私としては、ゲーム内容ももちろんですが、ロドニー氏のデザインしたキャラクターたちにひかれました。かわいいパラッパ他が平面ポリゴンで実にいきいきとした動きを見せます。ロドニーキャラが動いてるっていうだけで、ファンにはたまらないかも。

それと、伊藤ガビン氏のパラッパガイドブックが最近でたようです。これを読むと、いっそうパラッパが楽しく遊べます。また、キャラクターデザインのウラ話など、爆笑のコラムが満載です。

8/23　野沢プロト
できたてホームページ！「プロトパーキング」
http://village.infoweb.ne.jp/~fwkc2768/

感想文①

『パラッパラッパー』(PS／ソニー・コンピュータエンタテインメント)◀【埼玉県所沢市・野沢プロト21歳】……■山田：いまやひとつのジャンルとして確立した〝リズム・アクション〟の開祖的作品です。絵や操作性もさることながら、やはりカンジンの曲が良質であったことが好評価につながったのだと思います

感想文②

『シャドウタワー』(PS／フロム・ソフトウェア)▼【神奈川県横浜市・勝又弓雄21歳】……■山田：『キングスフィールド』で名を知らしめたフロム・ソフトウェアによる3DアクションRPGです。『ダンジョンマスター』などに近い雰囲気で，一種独特の暗さがありました

［中世ファンタジーＲＰＧ＝孤独・恐怖・緊迫感］

【シャドウタワー／PS／フロムソフトウエア】

以前、友人のパソコンで『ＨＥＸＥＮⅡ』を遊ばせて貰ったとき、欧米人と日本人の間にある、ファンタジーに対する価値観の壮絶なギャップを、チラッと垣間見た気がした。なんせ、拳に血ぃ付けて墓ぶん殴ってるのが、パラディン（聖騎士）なのよ。日本人の描く聖騎士像っつったらあーた、こう美形で白馬に乗って細身の長剣で闘って、てな感じだけど、そんな甘い想像は粉々に蹴散らされたわ。でもよく理解してるね、欧米人って。

やっぱねえ、中世／神話を題材に扱ったＲＰＧってのは、上のタイトル通りじゃなきゃ僕はいまひとつハマれないの。かつて、本誌に『デスな輸入盤です』との治外法権的コーナーがあった。その中で、担当の前谷氏（この前ラジオに出てた人と同一人物ですか？）と言う方が「小説やゲームの世界でも、北欧神話をモチーフにしたものがよくありますなー。それが日本に入ってくると、途端に17歳ぐらいのガキが主人公の、愛と冒険の安っぽい話になってしまう。やめちまえー！」と読者を叱って（笑）いた。いいですねえ。脚本やゲーム内容の素晴らしさで受け手を捩じ伏せてしまう凄味がある『ドラゴンクエスト』や『ＦＦ』はともかく、僕の場合国産ＲＰＧはダメなモンの方が圧倒的に多い。何てゲームだったかは忘れたけど、昔遊んだヤツで、勇者（♂）と僧侶（♀）が物語途中でデキちゃったりとかして、その後××うぬれ貴様らんがああ！みたいな。閑話休題。

自分は思う、“魔物討伐は修学旅行じゃねえ、独り戦じゃあああ！”。で、『シャドウタワー』！　これは凄い!!　とても日本人が作ったとは思えん!!!　メーカー側が付けたキャッチは「3DダンジョンＲＰＧ」。“絶対買わねば！”との使命感に燃えた。

早速、発売日(6.25)に購入。長〜いロード時間を乗り越え、探索開始。軽く、横に平行移動してみた。ひゅーん。「うぁっ」。NEW GAME。タイトル画面へ戻る。長〜いロード時間を乗り越（略）。ちょっと待て、何じゃコリャあ!?　いきなりここで、挫折感と敗北感を味わう。主人公の所持道具は、頼り無い短剣だけ。あとは全て、迷宮の中で拾ったり、魔物と交戦したりして入手せねばならない。なんつー敷居の高さだ。正直、中古屋に売ろうかと思ったわ。戦闘の難しさ（リアルタイム）が、その気持ちに拍車を掛けた。

ところが、ある程度戦いのコツをつかみ、装備品が整ってくると、俄然面白くなってくる。道具の残り数や耐久度をチェックしつつ、耳を澄ませて何処から魔物が襲ってくるかに常に気を配り、先が見え辛く不気味極まりない迷宮を慎重に慎重に進んでいく、この圧倒的な緊張感。雑誌に載った広告通り、正にここには“迷宮の冷たさのみ”しか存在しないのである。頼れるのは本当に自分だけ。判断ミスは即、死につながるこのスリル、ハマると楽しくて仕方なくなる。これこそ、自分が望んでいたＲＰＧのあるべき姿なのだ！

ただ、続編では頼むから以下の部分を改善して欲しい。それは…(1)跳ぶ／泳ぐアクションを追加して。(2)やっぱＢＧＭ付けて。(3)そんな頻繁にロードしないで。(4)飛び道具を弱くして。(5)エンディング直前で「セーブしますか？」はヤメて…以上、贅沢な御願い。

何はともあれ、本作の持つ“ナメクジが心臓の表面をなぞるかの如き”孤独／恐怖／緊張感は、ぜひ体験しておくことを強く薦める！（何しろ今年も９月ったって暑そうだし）他の国産ＲＰＧでは絶対に味わえないよ、こんなの。相当の忍耐力が必要ではあるけど。

●参考書⇒本誌 '93年11月号　　7/18/98　勝又　弓雄

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/1506（まだ残ってれば良いが…）

感想文③

『デイトナUSA2サウンドトラック』(音楽CD／マーベラスエンターテイメント)◀【愛知県半田市・C・I 29歳】……■山田：曲に効果音などを重ねるのは、CDでゲームの雰囲気を再現する手法のひとつなのですが、やはり効果音にジャマされずに曲を聴きたい、というのがGMファンのホンネでしょう

涙の読者間レビュー

「ＤＡＹＴＯＮＡ　ＵＳＡ２　ＳＯＵＮＤ　ＴＲＡＣＫＳ」

過去にどれだけ走り込んだのかもはや謎の「デイトナＵＳＡ」。最近久しぶりにプレイしたら中級コースはリタイア、上級コースは余裕で完走・・・うーむ。ＢＧＭの方も気に入っていたので、ＣＤを聴きながらの車の運転は少々危険なものがありました（冷汗）。この夏「デイトナＵＳＡ２」がゲーセンに登場し、ＣＤもリリースされたのですが・・・

ＣＤは二枚組なのでボリュームについては申し分ありませんが、私が最も聴きたかった、肝心の「ゲームの基盤から出力されているＢＧＭ」は、ＤＪアナウンスとゲーム内の効果音によって曲自体を”聴かせる“仕様ではありませんでした。しかもゲームの臨場感を再現しているというよりもＣＤ用に編集されているために、実際のプレイとは違和感のあるものでした。

私はプレイヤーでもあるので、ゲームの効果音はプレイ中に散々聴いています。確かに収録されているアレンジＢＧＭ（この場合は原曲といえるかも・・・）とゲームＢＧＭに音質の差があっても、特にアーケードゲームのＢＧＭは店内放送や他のゲーム等によって単独では”聴ける“環境にはないのです。ゲームミュージックＣＤとしては異例の力の入れようであるのですが、ゲームＢＧＭの方は後回しにされた感は否めません。

ＣＤでなければ聴けないゲームＢＧＭ、ＣＤでなければ聴けないアレンジＢＧＭ、どちらもそれぞれの良さがあるのですが、今回は個人的にゲームＢＧＭの方を楽しみにしていたので、落胆は非常に大きなものでした。ゲームミュージックＣＤを購入する側は、まずゲームＢＧＭが目当てなのですから、せめてアレンジ同様に単体で”聴かせる“仕様であってほしかったのです。ＢＧＭは気に入っているものの、今回は「タマゴが先か、ニワトリが先か」という話に近いものがあるかもしれません。

で、本体の「デイトナＵＳＡ２」の方ですが、７月２６日現在で中級コースをＨＡＲＤ車使用で最高タイムは３分８秒８８。ラップは１周４５秒台・・・キツイっす。上級コースには今のところ手も足も出ず・・・いつか完走できる日が来るのでしょうか（泣）。

ｂｙ　Ｃ・Ｉ（２９）

◀京都市・鶏小屋

デビルサマナー　ソウルハッカーズ

アトラス／サターン

△流れるテーマ▼

ネットワーク社会の浸透時における人を問うこの作品に出てくる、”パラダイムX”と呼ばれるネットシティは、実際にインターネットをやっている人にとっては、実に身近な存在として感じられることだろう。

ぼくもその一人なのだが、その中にさまよう人たちの姿は、今のネットに関わる人たちそのものの映し絵であることが、ぼくにとっては、アクマ登場によるメガテンなストーリー展開よりも、ずっと考えさせられることだった。

ネットとはその性質上、情報の発信源である実像を求め得ない、という、ある意味、伝播手段や、信用媒体、つまり本や貨幣などが発達して以来の根本疑惑に陥り易いところでもある、とも言えると思う。

ペルソナ論を待つまでもなく、人はその発信したものに対する責任を負うことこそが、古今に求められる人としての姿であろう事は間違いないだろう。

……と、足を突っ込んだらそれなりに、あんなこんなを考えさせてくれる。

メガテンシリーズの好きなところのひとつは、ぼくはここだ。

～遊びやすいシステム～

今回のインストール・コンプシステムはおもしろかった。

ゲームの難易度を、自分の好みや、目的によってインストールソフトを換えつつ調整していく様は、「とにかく先に行きたいから、マッパーのネオ・クリアに、いつでもセーブのバックアッパーにしようかな」とか、そういった雰囲気。

その他各種ソフトの充実はもちろん、５ブロックという容量制限を与えたことにより、無敵状態で突き進むのではない、戦略的で決断のいるシステムになっていると思う。

◇これからの予感◇

ペットショップでアクマをトレードしていると、その要素だけで充分に楽しめるし、絶対にこのゲームはネット版に「サマナーゲーム」として再登場して欲しいと思う。

みょうに女性型を採るものばかり揃えてくるとか、ゾンビコレクターとか、ヤクザ・外道チームとか、困った人がたくさん出てくることも請け合いのこれ。

シリーズのとある将来を感じさせてくれる一面だ。

☆それではさいごにっ☆

「みんなー、ソウルハッカーズを超KYってカンジ（＾＾）？」

enzoo@bremen.or.jp　http://www.bremen.or.jp/enzoo/　砂の山

感想文④

『デビルサマナー ソウルハッカーズ』(サターン／アトラス)
▲神奈川県横須賀市・砂の山25歳】……■山田：コンピュータと悪魔の融合がひとつのテーマになっている『女神転生』シリーズ。パソコン通信などの身近なテクノロジーが取り入れて，シリーズを追うごとに物語が深みを増しているように感じます

－「技之運転」はこう読む－

テクノドライブ

ハンドル・ペダルのくっついた、全身黄色のにくいやつ。今度もやっぱり能力測定、しかも運転能力だ！！……異様なテンションで始まってしまいましたが、このゲームは「人類全能化計画」の一環として世に送り出された「技脳体」の続編に当たります。

今回のテーマは「車の運転」です。測定は、ハンドルだけ使用する「手技」、ブレーキとアクセルを使う「足技」、そして両方使う「実技」の３パートに分かれており、それぞれ５種目ずつ、計15種目の中から好きな種目を選んで測定します。

測定後には、運転評価が記録され、それに基づいた指導がかかれた「運転技術革命指導書」がプリントされます。技術強化のためのトレーニングメニューには、非常に有効な（笑）メニューが書かれています。ふざけたプレイには警告が印刷されるなど、ここのおもしろさは健在です。

「測定種目が実際の運転と関係ないではないか」と言う人もいるかもしれません。しかし、例えば「反応速度」という種目はまるっきり「だるまさんが転んだ」ですが、そのブレーキを踏む速度を強化することによって、実際の飛び出しに対応できるようになるでしょう。

さて、前作「技脳体」では各能力は100%が限界でしたが、今回は違います。３パートとも100%を記録すると「限定解除装置」が現れ、それをノーミスでクリアすることによって「限定解除」、つまり100%オーバーが可能なのです。このシステムによって、まずは100%を目指す初心者と、さらに上の「神」を目指す上級者の両方に対応できているのです。

さらにもう一つ、あまりよく知られていませんが、すばらしい機能があります。まず、コインを入れるときにブレーキを踏んだまま、ハンドルを右いっぱいに回した状態でコインを入れてゲームを始めます。すると、指導書にパスワードが印刷されます。そのパスワードを「ナムコワンダーページ」で入力すると、その成績が登録され、自分の順位が表示されます。つまり、日本中のプレイヤーと成績を競うことができるのです。この方式は、今までになかった新しい楽しみ方といえるでしょう。

黄色く目立つ筐体いっぱいに詰め込まれた「遊び」の要素。レースゲームが得意なあなたも、実際の運転でベテランなあなたも、そして運転なんてしたことのないあなたも、是非１度この筐体のハンドルを握ることをオススメします。少なくとも教習所のシミュレータよりはおもしろいはずです。

ちなみに、コインを入れずにアクセルを踏むと、委員会からの「お知らせ」を見ることができますよ（笑）。

補足：「ナムコワンダーページ」URL　http://www.namco.co.jp/

98/08/19 Wed.

福島県いわき市　新谷剛史(18)

URL　http://www2.justnet.ne.jp/~t_nitani/　(←祝！１周年)

感想文⑥

『テクノドライブ』(アーケード／ナムコ)
▲【福島県いわき市・新谷剛史18歳】……■山田：“ハンドル・アクセル・ブレーキを使ったミニゲーム集”なので，車の運転ができない人や，レースゲームが苦手な人でも楽しめる点がポイント。最後に印刷される「運転技術革命指導書」も笑わせてくれます。目指せ限定解除

読者間レビュー

さよなら、ギブロ

『七ツ風の島物語』（ＳＳ／エニックス）

ギブロというソフトハウスがあります。作品性の高い個性的なゲームを出してきたソフトハウスです。『ワンダープロジェクトＪ』（２も）を作ったところと言えば、分かる人もいるでしょうか。『七ツ風の島物語』はそんなギブロの集大成とも言えるタイトルです。良い面でも、悪い面でも。

『七ツ風の島物語』は映画監督の雨宮慶太氏が長年温めてきた題材をモチーフに作られた作品です。それはまさに「作品」と呼ぶにふさわしく、キャラの動き、背景の草一本、風の音、何をとっても、この世界を構成する一部になっていて、ゲームにありがちな記号的意味で済ませているものはほとんどありません。キャラのセリフは、動物の鳴き声のような音で表現され、それが体言止めを多用した文章で表示されているにもも関わらず、何より声が語っているように感じる。ここまで架空の世界に存在感をがあるのです。この点だけでもこの作品は十分価値があるといえます。

ところが実際にゲームをしていると、かなりストレスが溜まるシーンが多いのに気がつきます。

まず、移動の遅さが挙げられます。何をするにも、無駄な動作が入るのです。

階段を下りると腕組みをするのはなぜか、走りながらジャンプをしたらもっと遠くまで飛べてもいいのではないか、最低でも水溜りは飛び越えられるようにしても問題なかったのではないか、アイテム選択画面を出すたびにバックに手を入れる動作は本当に必要なのか、そもそもアイテム選択画面を出さないで直接ＬＲボタンでアイテム選択ができても良かったのではないか、などなど、いくらでも改良できそうな点は見つかります。

この移動の遅さが更に目立ってしまう原因が、謎解きの難しさです。謎解きは決して理不尽ではないのですが、ヒントはかなり抽象的か、あるいはまったくない場合も多く、結局行けるところ全てに行くということになってしまいます。これが、その場所に行けば自動的にイベントが始まるというものならまだいいのですが、特定の行動をしないとイベントが発生しない場合も多く、その場合、延々と歩き回った挙げ句、詰まってしまうと言う可能性もあります。実は私も一カ所詰まってしまって、どうしようもなくなって、ガイドブックを買ってしまいました。「ちいさくてキレイなワッカのかざり」といえば、普通はワッカムシを思い出すだろうし、トビラの顔もそれらしいこと言ってたし、詰まったのも無理はないと思うのですが、どうでしょうか？　これを読んだ人は、詰まらないように。

もしかしたら、これらは欠点ではないのかも知れません。移動の遅さは、キャラの表現、すなわちこのゲームの根幹である「世界の構築」に必要だから。謎解きも、謎解きを主目的にしたゲームではないし、謎を追いながら、ゆっくりとこの世界のいろんなものを見て、さわって、それが先に進むことにつながればいい、そんなふうに考えていたのかも知れません。

しかし、移動と謎解きが合わさって、特に詰まってしまうと、せっかくの世界も苦痛の世界になってしまいます。謎解きを簡単にするか移動を速くするか、どちらかは歩み寄っても良かったのではないでしょうか。しかも、このゲームの欠点は、歩み寄りどころか、こういう問題があること自体が無視されているから残ったのだとしか思えません。ここまで一つの世界を作り上げたのは、１つのことに妥協なく取り組んだからだというのは分かりますが、それでも実際にプレイするものの立場に立った考えに少しでもいいから立ってもらいたかった。この世界を壊さずにプレイヤーに歩み寄れた点は、あったはずです。

どうも、これはギブロの体質のような気がします。『ワンダープロジェクトＪ』はコミニュケーションという新しい事柄に挑戦しながらも、結局数値合わせになってしまうという欠点も持っていました。『Ｊ２』ではその反省をいかし、心の交流を描くことに成功しています。しかし、同時にゲーム的に不備な部分も見受けられました。正直言って、『Ｊ１』『Ｊ２』『七ツ風』と進むにしたがって、作品性が高くなり、ゲームとしては欠点が目立つようになったと思います。しかし、それは決して必然ではなく、もうちょっと気をつけていれば、『Ｊ１』以上に欠点のない『七ツ風』ができたと思うのです。

私は『七ツ風』は大好きですし、『Ｊ２』もぜひとも皆さんにＮ６４本体を買ってプレイしてほしいゲームだと思っています。それだけに些細なことで評価を落としているのが残念でならないのです。

最後に、ギブロは『七ツ風の島物語』を最後に解散してしまったそうです。このような作品性が高いゲームを作ってきたソフトハウスが解散に追い込まれてしまったことに、ゲームの文化としての未熟さを感じます。

若松朋久(21)

感想文⑤

『七ツ風の島物語』(サターン／エニックス)
▲【埼玉置春日部市・若松明久21歳】……■山田：作品としての質の高さと，遊戯としての遊びやすさ。どちらもゲームのおもしろさに大きく関わる要素だけに，両立させるには，遊ぶ側にはわからない，独特のむずかしさがあるのでしょう

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，文章投稿はフロッピーディスクでも受け付けています。その際は，かならずテキスト形式で保存してお送りください。また，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!&お嬢様。

◆静岡県藤枝市・望月ノゾム
★対になるような感じで2枚送ってくれたんだけど、こちらがお気に入りです。トーン削り、ご苦労様です

■投稿の秋（笑）！ 11月号■

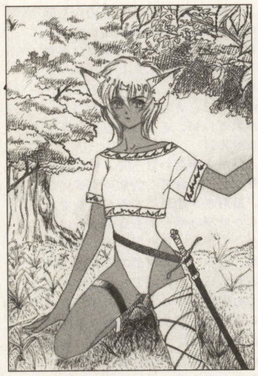
というわけで，あくせすROOMです。投稿の秋！ということで（今，決定）みなさん，びしばしハガキ送ってくださいね。秋の夜長はハガキと格闘。う〜ん風流（？）。（つぐ美）

◆千葉県柏市・鈴木有人
★肩凝りそう（苦笑）。どうも彼はイラストと戦闘時の言動にギャップがあります。頼れるけどね

◆東京都大田区・極悪魔人みどひ
★う、美人じゃない…私だって負けてないわよ（影・無理無理）…なんかさっきから空耳が…？

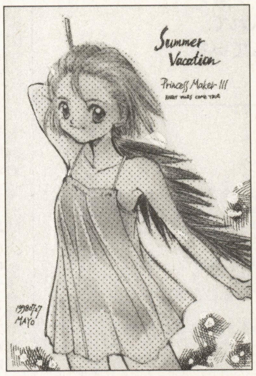
◆群馬県桐生市・ふじさき
★また、耳が（！）。いいなぁ…私もひとつほしい。やっぱり猫かな…（影・狂暴な虎じゃないの？）

◆東京都・AZRAEL
★2年物のイラストだそうです。眠っていたなんてもったいない。また送ってくださいね

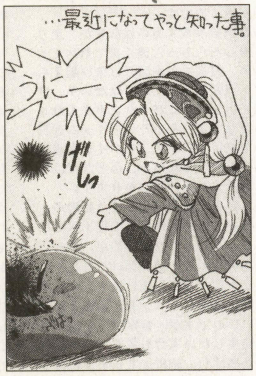


◆蒼霧羅夢、Cocofille、コレキヨ、FACT
★4人合作！すごいなぁ…。FACTさんもいるじゃない

◆岐阜県海津郡・MAYO
★ちょっと季節外れになっちゃったけど。ん〜夏の思い出写真ってとこかな…



◆埼玉県所沢市・野沢プロト
★かわいいのに…。「ぷはっ」って…あう。…ホームページ作ったんだ。今度はアドレスも教えてね



◆熊本市・特異点
★ってもしかして私？なんかうれしい…（喜）（影・なにかのまちがいじゃないのか?!）

◆サークルメンバー募集！
★サターンBASICでのゲーム制作中心のサークルさん。まずは問い合わせてみましょう！

サークルメンバー募集のお知らせ

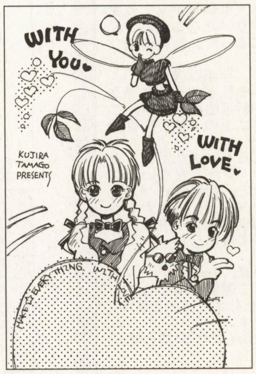
「GAME BASIC for SEGASATURN」によるゲーム制作を中心としたサークル活動に興味のある方。もし、力を貸していただけるのでしたら、あなたの住所氏名を書いた用紙と、返信用切手８０円を同封して下記宛まで封書でお送りください。追って、こちらから詳しい資料をお送りいたします。

宛先
〒３２６-０８２６
栃木県足利市借宿町７５１-１１
佐藤 ヒトシ

送られてきた資料を見てから検討してくださって結構です。今回頂いたお手紙は「資料請求」という形のみで扱いますので、ご安心ください。なお、入会金・会費は無料です。
セガサターンもWindowsパソコンも持っていないという方でも大歓迎します。友達を増やすような気軽な気持ちでお手紙ください。

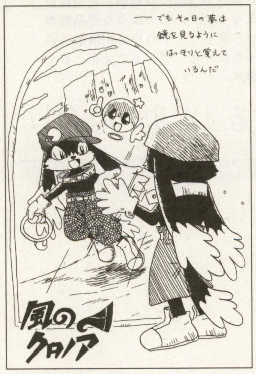
注）封筒の表面にはこちらの宛先のみを、裏面にはあなたの住所氏名のみを楷書でしっかりと記入してください。

◆たまご&くじら
★こちらも合作！タッチが似ているのか初めは気付きませんでした…。読者で交流、いい感じ



◆高知市・Cocofille
★細かな描き込みに思わず見入ってしまいます。つぎは少女を助ける白馬の王子様（笑）を！

◆都江戸川区・キタ
★ぽよよしてかわいい…。ぬいぐるみがほしいかも。投稿はいつでも大歓迎！

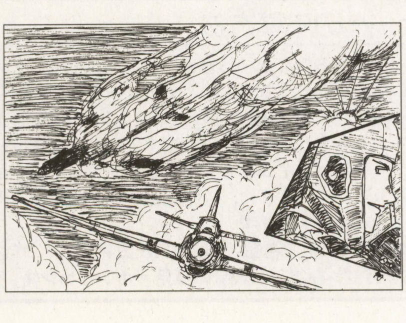


お便り募集中!!

「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト，ハガキ，サークル告知等を募集してます。黒インク，ペン等で描いてください。鉛筆，色ペンなどの使用はご遠慮ください。横位置のハガキもちょこっと募集中です。住所・氏名（P.N）を記入のうえ，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，よろしくお願いします！

今月の横

◆東京都町田市・ZAXたに
★なんとなく白黒映画の一場面に思えました。渋いかも。独特の線が好きだな…



ベーマガ おたのしみプレゼント 11

1 ベーマガ オリジナル・マウスパッド

毎回，たくさんの応募ありがとう！今月も10名の読者にプレゼント。

提供：ベーマガ編集部／10名様

2 Windows95/98版『えこのKIDS～風が吹けば桶屋が儲かる』

最大4人までの同時プレイが可能なボードゲーム。億万長者になるためにライバルを蹴落とせ！

提供：TGL／2名様

3 Windows98版『Windows98がわか～る』

単純な操作性，本物を動かすインタラクティブ性で初心者にもわかる学習ソフト。

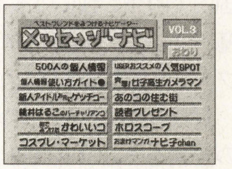
提供：TDK／3名様

4 Windows95/98版『さんすうできるモン』

遊びながら算数のセンスを育てるソフト。対象年齢は5～8歳。保護者向けのガイドブックも印刷可能！

提供：TDK／3名様

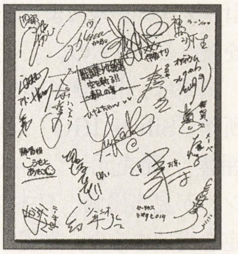
5 Windows95/98版『メッセージ・ナビ』



サターン版でも好評だった読者参加型CD-ROMマガジン。500人分のプリクラと個人情報も収録。

提供：ドリームキューブ／5名様

6『戦国美少女絵巻 空を斬る!! ～春風の章』サイン色紙



TGLから99年1月発売予定の「空を斬る」の続編のアフレコ収録時に声優さんに書いていただいた色紙。貴重品！

提供：TGL／1名様

7『スパイクアウト』バンダナ

ついに登場したネットワーク型格闘アクション『スパイクアウト』の特製バンダナ。非売品！

提供：セガ・エンタープライゼス／5名様

8『テトリス ザ グランドマスター』Tシャツ

出版社対抗大会参加時の記念品。黒地にロゴがあしらわれたオリジナルTシャツ。

提供：アリカ／3名様

9『超鋼戦紀キカイオー』Tシャツ

AMショーで入手したキカイオーのTシャツ。写真以外の絵柄は当たってからのお楽しみ。

提供：カプコン／4名様

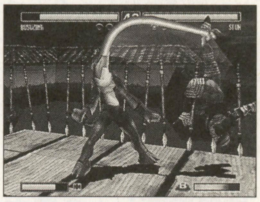
10『ブラッディロア2』ポスター

「獣化」システムが新しい，3D格闘ゲームの続編。AMショーで入手したポスターを。

提供：エイティング/ライジング／6名様

11『ブラッディロア2』プロモーションビデオ

『ブラッディロア2』の魅力の一片を見ることのできるプロモビデオ。AMショーでゲットしたもの。



提供：エイティング/ライジング／2名様

12 AMショー取材特別グッズ

ポスターやら色紙やら，お楽しみに！

提供：ベーマガ編集部／1名様

'98年9月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】キョーワインターナショナル オリジナルモニタは奈良県桜井市・**松本聡司**さん他2名
【2】ベーマガマウスパッドは北海道札幌市・**宮田 中**さん他9名
【3】『ヴァンテージ・マスターV2』ソフトは神奈川県横浜市・**大貫善弘**さん他2名
【4】『ゲーミネーターNo.1』ソフトは東京都目黒区・**荒井純一**さん他1名
【5】『シャドウタワー』ソフト＋グッズセットは滋賀県大津市・**磯田雄史**さん他2名
【6】『ヴァンテージマスターV2』グッズセットは福岡県糟屋郡・**柴田正久**さん他2名
【7】『シムシティ3000』Tシャツ＆ピンバッチは愛媛県松山市・**越智秀人**さん他2名
【8】『フルハウス～女優物語』トレーディングカードセットは宮城県仙台市・**西條雅史**さん他4名
【9】『ソウルキャリバー』販促ビデオは京都府福知山市・**中道 久**さん他4名
【10】「名古屋ゲートウェイ・カントリー」開設記念グッズセットは奈良市・**中川 航**さん他4名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り： 1998年11月6日必着
発表： 1月号（12月8日発売）

©EIGHTING/RAIZING 1998
©1998 HUDSON SOFT

Report

中国・陳志行氏４連覇ならず！
北朝鮮のシルバースター研究所「Silver IGO」が優勝
『第4回FOST杯囲碁ソフト世界選手権大会』レポート

伝統的思考ゲーム「囲碁」とパソコンとの世界

コンピュータ囲碁ソフトの対局では世界最大規模といわれる『FOST杯囲碁ソフト世界選手権大会』(財団法人科学技術融合振興財団：略称FOST主催）が，8月28日，29日の両日，東京・市ヶ谷の日本棋院で開催されました。

FOST杯は，東洋の伝統的思考ゲームの最高峰である囲碁と，科学技術の最先端であるパソコンとを組みあわせ，人間の英知にソフトウエアがどれだけ近づけるかを競う大会として，毎年開催されているもので，今年が4回目となります。

ベーマガでも「対局囲碁ソフト王座決定戦」を記事として取り上げているように，現在多くの囲碁対局ソフトが発売され，その市場も年々拡大しています。しかし，高度な思考システムが要求されるため，いまだに人間を超える囲碁ソフトは登場していません。昨年の大会では中国の陳志行氏が3連覇を飾り，日本棋院から3級を認定されました。

陳氏連覇か！？日本人は！？注目度の高い大会を制したのは？

今回は，陳志行氏の4連覇なるか，それを阻むとすれば誰か，日本人はどこまで健闘できるかなど，見所も多いなか，国内で販売されている主要囲碁ソフトの基本プログラムを含む10か国38の囲碁ソフトが参加して行なわれました。

対戦方式は，トーナメントと勝ち抜きの要素をミックスさせた「スイス方式」で予選を行ない，予選を勝ち抜いた上位4プログラムと昨年の上位4プログラムの計8プログラムによる総当たり戦で勝敗を競うというもの。

結果は，北朝鮮のシルバースター研究所作「Silver IGO」(商品名「シルバー囲碁」，発売元＝シルバースタージャパン）が見事優勝，日本棋院から3級の認定を受けました。準優勝は予選から勝ち上がってきた韓国のキム・ジーイル氏作「HAMLET」，陳志行氏は新たなソフト「Goemate」での参加でしたが3位，4位は英国のマイケル・レイス氏作「Go4＋＋」。

また，唯一プロ棋士開発によるソフトとして参加の台湾のテイ・メイコウ氏作「若葉」が技能賞に選ばれました。日本勢は20のソフトが参加しましたが最高位10位という結果でした。

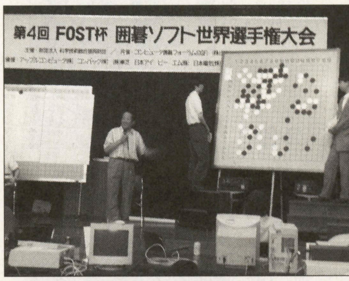
陳さん曰く「前回までのプログラムHandtalkはさまざまな大会で優勝し，他のソフトに研究されすぎている。そこで新規に開発を手がけたのが今回参戦したGoemate。完成までおそらく3年近くかかるだろう」

なるほど，囲碁プログラムは奥が深いということですね。

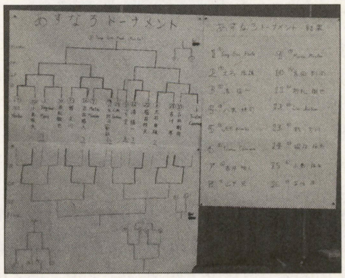
プロも絶賛！これからの囲碁ソフトに注目！！

大会会場ではデモンストレーションとして人間対コンピュータの戦いも行なわれ，千葉県柏市在住の小学4年生・石原さおりちゃん（2段）と「Goemate」との対局も行なわれ，会場を盛り上げていました。

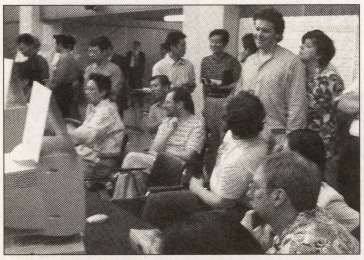
総評で小島高穂9段が「各ソフトともレベルが上がり，層も厚くなった。今回も3級までしか認定できなかったが，初段の実力も見え隠れしている。2001年までには初段ソフトが出現することを期待したい」と語り，熱戦の幕を閉じました。

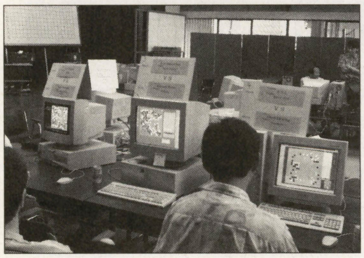


◀一般人も見学可能で，小島9段による対局中の解説もあった



◀初日の予選で敗退した参加者有志によって「あすなろトーナメント」も自発的に行なわれていた





◀囲碁ソフトの研究は世界各国で盛んに行なわれている。会場内では，歓声やため息があちこちで聞かれた

◀「Goemate」と対戦した石原さおりちゃん。緊張のあまり負けてしまった

《決勝トーナメント勝敗表》

	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧		
①Goemate（陳　志行：中国）	＼	○	●	●	○	○	○	○	5勝2敗	3位
②GoIntellect（ケン・チェン：米国）	●	＼	○	●	●	●	●	●	1勝6敗	
③Go4++（マイケル・レイス：英国）	○	●	＼	●	○	○	●	○	4勝3敗	4位
④Silver IGO（シルバースター研究所：北朝鮮）	○	○	○	＼	○	○	○	●	6勝1敗	優勝
⑤Jimmy（ヤン・シージン：台湾）	●	○	●	●	＼	●	○	●	2勝5敗	
⑥Wulu（レイ・シュウユウ：中国）	●	○	●	●	○	＼	○	●	3勝4敗	
⑦The Many Faces of Go（デビット・フォットランド：米国）	●	○	○	●	●	●	＼	●	2勝5敗	
⑧HAMLET（キム・ジーイル：韓国）	●	○	●	○	○	○	○	＼	5勝2敗	準優勝

秋のサイトロンはベスト・オブ・ベスト！

㈱ポニーキャニオン
〒105-8487 東京港区都虎ノ門2-5-10
映像制作１部　企画２課

グッドの比較級はベターでその最上級はベスト！　ってワケで誰もが知ってるサイトロンのベスト盤フェアー。おっと草薙京・八神庵のキャラクターズムックビデオが11月６日にビデオ＆ＬＤ同時発売中のも声を大にして言っておくよ。

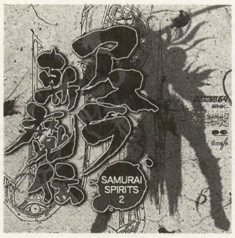
餓狼伝説THE　BEST
―Selected by Characters―
SNK
CD98.10.21 ON SALE ￥2,100(税込)

レーベル10周年の感謝を込めて，超豪華ベスト盤が低価格で登場！　大人気の餓狼伝説スピリッツキャラクターたちが自ら選び，紹介するベスト楽曲に，ドラマ名場面，ボイスコレクション，さらに新録音キャラクター座談会と新曲を加えた必聴盤でやんす。テリー（橋本さとし）が，竜二（石井康嗣）が，ダック・キング（コング桑田）が，ブルー・マリー（生駒治美），そして不知火舞（曽木亜古弥）と李香緋（金月真美）が，君たちを待っている。

悠久幻想曲キャラクタービデオ～
悠久Graffiti
メディアワークス
VIDEO 98.10.21 ON SALE ￥3,990(税込)

人気投票でシングルＣＤをリリースした６人――シーラ，トリーシャ，エル，クレア，メロディー，ディアーナらの，WOWWOWで放送されたビデオクリップや主演声優によるキャラクターボイスコーナー，オープニングムービーがまず楽しみ。そしてさらにはタケカワユキヒデ作詞作曲によるオリジナルソング「友だちといる時は」を，タケカワ氏の指揮により悠久幻想曲オールスター声優が歌いあげちゃう感動の映像も特別収録！　オリジナル悠久デジタルコミックなど，悠久のすべてを観せまっせ。

ORIGINAL SOUND TRAX SAMURAI SPIRITS2
アスラ斬魔伝　SNK 新世界楽曲雑技団
CD98.10.7 ON SALE ￥2,940(税込)



64基盤の重厚なサウンドを使った侍魂シリーズ最新作が早くもＣＤ化！ 琴，鈴，そして太鼓……古き良き古代日本の音色は聴く者の心に，現代人が忘れかけた大和の国の精神を訴えかけるだろう。

ARRANGE SOUND TRAX SAMURAI SPIRITS2
アスラ斬魔伝　SNK 新世界楽曲雑技団
CD98.10.21 ON SALE ￥2,940(税込)

オリジナルサウンドトラックスに続き，アレンジ盤が登場。「侍魂」の世界観を大きく広げる尺八・能管の響き，そして迫力のギターサウンドをとことん堪能してくださいね。

悠久幻想曲THE BEST
―Selected by Characters―
メディアワークス
CD98.10.21 ON SALE ￥2,100(税込)

なんと今回は10周年にふさわしくイメージソングの作詞，作曲をタケカワユキヒデ氏にお願いしちゃいました。心に訴えかけてくるメロディーはまさしくタケカワワールド。もちろん悠久キャラクターたちが自ら選び，紹介するベスト楽曲に，ドラマ名場面，ボイスコレクションも満載。さらに新録音キャラクター座談会と，タケカワ氏作詞作曲のその新曲「友だちといる時は」も加わった必聴盤。オールカラーブックレット，スーパーピクチャーディスク付きです！

草薙京・八神庵・キャラクターズムックビデオ
～Featuring KOF'98～
SNK　VIDEO・LD 98.11.6 ON SALE　共に￥5,040(税込)

SAMURAI SPIRITS2
アスラ斬魔伝ドラマCD　―RADIO DRAMA ―
CD98.11.6 ON SALE ￥2,940 (税込)

●NEXT COMING SOON●<CD98.11.18 ON SALE>●SNK キャラクターズサウンズコレクションvol.8 レオナ／SNK 新世界楽曲雑団　￥1,456(税込)●ねおちゅぴ１周年記念企画　ねおちゅぴベストトークコレクション　￥1,890(税込)●BLACK ALBUM提供：３年突入!! ゲムドラナイト　子安武人＆氷上恭子　￥2,100(税込)<CD98.12.2 ON SALE>●white album提供：３年突入!! ゲムドラナイト　子安武人＆氷上恭子　￥2,100 ●Fantastic Characters Series　悠久幻想曲 THE SONG ￥3,675(税込)／メディアワークス／スターライトマリー●SNK キャラクターズサウンズコレクションvol.9 リムルル／SNK 新世界楽曲雑団　￥1,456(税込)

CHECK! Book Mark URL:http://www.scitron.co.jp/

SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL：024-545-5777
http://www.sps.co.jp/

もう，すっかり秋ですね～秋の夕暮れってすっごくきれいで大好きです。今も，きれいな夕焼けを眺めながらこの原稿を書いています…。(なーんてのんきなことを言っている場合じゃないのよホントは。だって今日はベーマガの締切日…。)

最近ね，よ～こちゃんの中で「あ～，秋だな…」とつくづく実感したことがありました。それはね，お友達のお家に遊びに行って栗ご飯のおむすびをごちそうになったことなのよ。食べ物で秋を感じるなんて，やっぱりよ～こちゃんにとって「秋」は食欲の秋かな？ それでは，今月もSPSスピリッツ，元気よくいってみよぁぁ～!!

AOKI x AOKI

秋ですねェ。秋に飲むビールもいいんだよねー。マツタケ食いてーっ！
キャンプしてーっ！　ゲームしてーっ！
あっ，そうそう。秋の次は冬だね(当たり前だっ)。うぉぉぉーっ!!! ボードやりてー！
いろいろとうるさいこと言ってますが，やりたいことがイッパイあるんですョ。
みんなは何がやりたい？

ギャルゲー情報局通信

【ドッチDEボール】は発売日延期となりました。
期待してくれてたみんなには本当に申し訳ないです。ごめんなさい。
新たに発売日が決定したらスグに報告しますので，みなさん待っててくださいネ!!!

バトル棋太平

ＳＰＳホームページにてバトル棋太平Ver1.1.0.3を無料ダウンロードで配布中です!!!
バトル棋太平サーバへのアクセスカウントは，ついにカウントしきれないくらいのアクセス数となりました!!!　バトル棋太平ユーザーの皆さん，ログイン本当にありがとうございます！
『バトル棋太平』には，『リアルタイムチャット』・『待合室』・『対局観戦』・『掲示板』・『プロフィール設定』・『バナー広告』の多才な機能が盛りだくさん!!!
インターネット通信が可能であれば無料で遊べます!!!
ＳＰＳスピリッツ読者の皆さん，ログイン待ってますよーっ!!!　よ～こちゃんとかAOKIに会えるかもっ!?　ホントだよ!?

SPS回線増強しましたっ!

1998年8月上旬からＳＰＳのインターネット専用回線が拡大されました。
ＳＰＳのホームページやバトル棋太平が一層快適ですっ!!!
インターネット接続可能な読者さんっ！ＳＰＳへGO-!!!
ホームページアドレスはページの上を見てねっ！

怒首領蜂

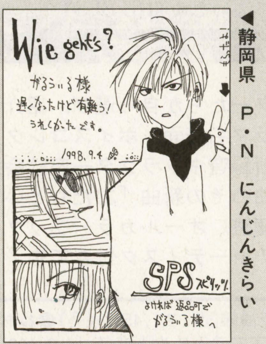
ＰＳ版怒首領蜂購入者でさらにベーシックマガジン読者の君へ，ＰＳ版怒首領蜂の２週目への条件をお伝えしましょう。
キッズモードの場合は，蜂アイテムパーフェクトが４ステージ以上，もしくは６ステージ終了後にスコアが5000万点以上か，ゲットポイントの最大値がＡタイプなら270ヒット以上，Ｂタイプなら300ヒット以上，Ｃタイプなら330ヒット以上という条件で２週目へ行くことができます。
キッズモード以外の場合はさらに条件が難しく，ノーコンティニュー２ミス以内だけが２週目への条件となります。(キッズモードもOK) ２週目目指して頑張ってね!!!

Lights Mail

ホームページから知っている方にもポイント機能紹介！
オリジナルメールソフトLights Mailとは，軽く，わかりやすく，便利さを追及したメーラーです。
軽い点の最大の特長は，ページシステム機能という振り分け機能を新たに用意，従来の振り分け機能を一新させ，重複する一致メールができても，容量が変わらない点や振り分け条件も複数指定でき，重複する条件があっても振り分けは何事もなく実行されます。
わかりやすさの最大の特長は，メーラーの状態をビュア，エディタそれぞれの液晶パネルから一目で把握することができる点や送受信のアニメーションで様子を見ることができます。
便利さの最大特長には，ほとんどの機能をキーボードから操作することができます。
このLights Mailは，インターネットのBIGLOBEかVECTORからお手軽にお買い求めできます。ぜひ，一度は体験版をダウンロードしてみてくださいね。

SPSイラストWORLD

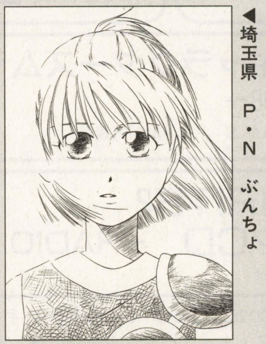
今月もたくさんのお葉書，どーもありがとね！
By よ～こちゃん

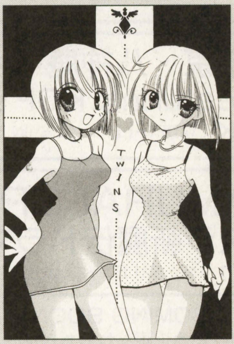


◀静岡県 P・N にんじんきらい
すーっごいお久しぶりです。ちゃんと自炊してるなんて偉い！　今度部活教えてね。

◀P・N Azrael
こちらもすっごいお久しぶりです。夏も冬も嫌い……となると秋が好きってこと？

◀大分県 P・N ルドルフ（初）
はじめまして！この涙の理由がすっごく気になる。失恋？違うかな……。


◀埼玉県 P・N ぶんちょ
全体のシンプルさがあるるちゃんの何とも言えない表情を引き立たせてる。



◀神奈川県 P・N 松田ばんれい
お引っ越ししたのね。ところで，ばんれいさんの髪型はストレートボブ？

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

こんにちは。秋浜ことはまぁです…って，逆か(笑)。なんかあっという間に秋ですね。この文章をみなさんが目にする頃，秋浜は学生時代にはとることのできなかった『秋休み』をとっていることでしょう(学生時代自主的に数回とりましたが)。いや，とっているハズ。そうだ，とっているんだ！(イマイチ不安) しかしこのコーナーは何事もなかったかのように続く。

TGS，行きます？(行きました？)

この本と時を同じくして開催されている東京ゲームショウ。う～ん，この文章は開催前に書いているんで言い方が難しいんだけど…とりあえず，カプコンブースには来ていただけましたね？　そう，あなたは確かにカプコンのブースに来たのです…(洗脳)。

カプジェネ勢揃いの図はなんか私的には壮観ですし，ＭＳＨ ＶＳ.ＳＦやＰＳのセイヴァーも大注目！　なのですが，やはり今回はＺＥＲＯ３から目を離すな！　っていうところですね。早くも家庭用ゲームとして登場！

まだまだ細かい内容はお話できませんが，家庭用のオリジナルな要素だってもちろん充実！　この原稿を書いている時点では，どんな要素が入るのかはわからないんですけど，とにかくただの移植で終わらないこと必至！

詳細は随時お伝えしていきますので，とりあえず楽しみに待っていてくれ！

セルピュータからお知らせ。

今回は発売中のタイトルをドドンと３連発。まずはＺＥＲＯ３のサントラ。何といっても２枚組，２時間以上に及ぶ収録時間は圧巻！　デジタルロックを基調とするハイクオリティのサウンドは迫力満点！　初回特典のシャドルータトゥーシールをつけて対戦だ！！(俺だけ？)続いて私立ジャスティス学園のドラマアルバム。もちろんゲームと同じ配役で，熱き青春の１ページが綴られる！さらにボーナストラック登場キャラのメッセージが…これはもうファン必聴の１枚です。

そして！　話題騒然の『超鋼戦紀 キカイオー』のオープニングテーマが，限定3000枚のＣＤとなって登場！ゲームでは聴くことのできない２番の歌詞だって聴けちゃう！(何かセールストークとして違う気が…) 11月発売予定のサントラもよろしく！　さあ，これを読んだらすぐ買いに行け!!

イラストギャラリー

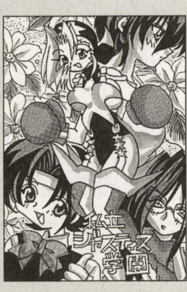
私にとって原稿を書いているときの一服の清涼剤…それがこのコーナー。まあ，中にはバイオみたいに清涼剤とは程遠い雰囲気のものもありますが(笑)。メッセージ付きだとなお良し。最近メッセージが増えてるんでこっそり嬉しい秋浜です(…どんな嬉しさなんだか…)。ではどうぞ。

◀東京都・比呂
おーい，住所がなかったぞー(笑)。それはさて置きキャプテンLOVE！飛竜も超期待しています。

◀宮城県・ＬＵＩＣＹ
通信教育の空手ってK-1に出ても通用するんだろうか？　てなわけでひなた。私もはじめようかな(情報募集)。

◀岐阜県・ＭＡＹＯ
この前，からーいラーメンを食べて大変なことになりました…まさしくファイヤーな気分。ああ，普通のラーメンが食いたい…。

◀群馬県・ふじ
えー，ゲームに年は関係ないと思うのですが…まあやり過ぎるよりはいいですけど。でもやって。お願い。頼む。



◀神奈川県・たぬき
おーい，こっちはPNがないぞー(笑)これであってたよね？　もし本名でOKだったらごめんなさい。むくむくしてるし。

はまぁの部屋

ネタがきれたのでシンプルなタイトルで。

気が付くと今年も後半戦に入りましたね…って，ちょっと社会人的発言でしたね。9月から10月というのは，年度のちょうど折り返し地点。上半期と下半期の境目になるわけです。この時期にはイベントが多いので，また違った意味であわただしいのですが，いつもいつも改めて気合いを入れ直すいい機会にしています。

日々あわただしく生活していると，だんだんカレンダーの日付が数字しか見えなくなって，ただのカウントダウン用紙になってたりするんですよ。夏って来てましたっけ？みたいな(今年は変な天気だったからあまり実感はないけど)。ほとんど気分は泉谷しげる『春夏秋冬』状態。

てなわけで，なんか沈みがちな文章から抜け出してご報告を。カプコンは正式に，ドリームキャストへの参入を発表しました。我々はどのハードを持っている人にも，カプコンのゲームを楽しんでもらいたい！　という考え方でソフトを出してきましたので，当然この新しいハードでも，これぞカプコン！　というタイトルをご用意致します。まだまだ詳細はこれからの情報に期待してくれ！って な状態ですがとりあえず出します，『バイオ』新作です。なんか結構大変なことをしらっと書いている気もするけどまあいいや。今年の後半戦もカプコンから目を離すな！ということでまた来月のお楽しみ。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問はイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコン BASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE

◀MINO

竹崎 今月は，盛りだくさんにつき，3倍速で行くぜっ！

奈美 ドリームキャストの詳細が，だんだんと明らかになってきましたね！

竹崎 まずは，期待のRPGを2本紹介しよう！スティングが開発中の『エヴォリューション』('98年末予定）とCLIMAXの『クライマックス ランダーズ』('98年末予定）だ。

奈美 んではまず『エヴォリューション』ですが，とにかく「絵がカワイイ」のです！マグ君（主人公）がリアルタイムでアクションするさまと言ったら……。もう必見！

竹崎 『エヴォリューション』は，誰もが楽しめるがコンセプトのRPGなんだ。もちろん初心者だけじゃなく，多彩なイベントシーン，さまざまなエフェクトを使用した戦闘シーン，さらに，何度でも遊べるオートメイキングダンジョンによって，戦術性の奥深さも兼ね備えているぞ！

奈美 もう一方の『クライマックス ランダーズ』は，ビジュアルメモリ対応！ビジュアルメモリを使ってモンスターを外に連れ出したり，数々のミニゲームで遊んだりできる点が最大の特徴ですね！

竹崎 さらに，この『クライマックス ランダーズ』には，往年のクライマックス作品の主人公たちが総（？）登場！メガドラの『シャイダク』や『ランドストーカー』で主役をはった，懐かしのあのキャラクター達が，ドリームキャストで大活躍します。メガドライバーとしては涙モノだな。

奈美 私はメガドライブは知らないんですけどね。ところで，RPGだけじゃありませんよ！次は，スポーツものを3本ご紹介します。

竹崎 まずは『ちょーハマるゴルフ』('99年春予定)。名前からしてカンタンそうなイメージだけど，本当に誰でも気軽に遊べるソフトになるらしいよ。

奈美 アナログコントローラーを引っ張って弾くだけのカンタン操作で，球が飛んでいく仕組みです。カンタンでしょ？

竹崎 『ハマゴル』には“マイクラブ”システムというのもあって，キャラだけでなく，クラブ自身にも能力値が存在するのだ。キャラとクラブの組み合わせでいろんな攻めかたが考えられるぞ！

奈美 最初はあらかじめ決められたクラブですが，稼いだ賞金で新たに購入したり，ビジュアルメモリを使って友達と交換したりと，クラブを収集する楽しみもありますね！

竹崎 そしてそして，気になる残り2本のソフトだが…？ これは，かなり待望のタイトルだっ！

奈美 『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！』('99年予定）と『野球チームをつくろう！』('99年予定)の2本です。ドリームキャストになって，今までハードの制約上できなかったことがいろいろとできるようになって超パワーアップした2作品に，ご期待くださいね！

竹崎 さて，すでにご存知の方も多いと思いますが，セガと言えば，やはりアーケードゲームも忘れちゃいけないっ！

奈美 全国のアーケードゲームファンの皆さまをずっとやきもきさせてきましたが，ついに『バーチャファイター3tb』('98年末予定）と『セガラリー2』('98年末予定）のドリームキャスト移植が決定しました。

竹崎 どちらも言わずと知れた人気ゲームだけど，『ラリー2』の方は，アーケード版の完全移植に加えて，コースと車種が大幅に増加されてるぞ！

奈美 もちろん，家庭用ならではのオリジナルモードも満載なので，じっくり練習できますよ。私みたいに，上手じゃない人には嬉しい機能です（笑）。カーセッティングも出来ますから，上級者の皆さんもハマってください！

竹崎 対する『バーチャ3tb』の方は，オリジナル要素については，未定。

奈美 朗報を期待したいですね！

竹崎 ところで，ドリームキャストの発売日っていつだっけ？

奈美 11月27日に決まったじゃないですか。

竹崎 そうだったか…。

奈美 さて，いよいよ10/9日～11日，東京ゲームショウが開幕されますね！今回ご紹介したタイトルはもちろんのこと，まだ言えないんですが，10月6日に行なわれた新作ソフト発表会で発表されたタイトルも出展されますよ。

竹崎 『ソニック アドベンチャー』もプレイできるから，近くにお住まいの方々はぜひ遊びに来てね！来れなかった人には，来月の「ベーマガ」が詳細をレポートしてくれるハズ!? ゲームショウでは……。

奈美 湯川専務の握手会&名刺交換会もやりまーす！ゲームショウ会場で会いましょう!!

◀Aす

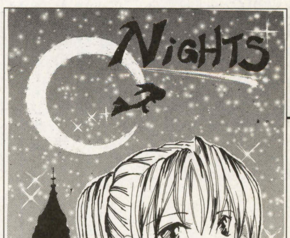
DC関連のおハガキも増えてきました。これはハドソンさんの「北へ。」ですね！

◀若だんな

竹崎も喜んでます。どうもありがとうね！

◀ふじさき

タイムリーなイラストですね。ユリカもルリもかわいく描けてますね！



◀七樹 諒

女性の投稿って多いんですよ！ PNからはソレとわからない方もいますが。

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

先々月号のここの欄で「ムトゥ，凄いよ」って書いたんですけども結構凄いことになってます。今でも渋谷でやってるでしょ多分。ワイルドタイガー村田（☜CLUB db出演中）に「とにかく観ろ。勤務時間中でもいいから観ろ」と言ったんですが，奴はまだ観ていないようです。「ディープインパクト」とか「仮面の男」とかは観ているのに！　そのうちクビにします。

みつめてナイト，いよいよ完結！

第３巻を聴いてくれた人の７割は，きっと泣いたにちがいないというほど大いに盛り上がった「DRAMA CDみつめてナイト」ですが，10月23日に発売される「第４巻　時限～LIMIT」でついに○○○編（←いまだに伏せ字）のストーリーが完結！　シアターのパニックと脱出のスリルと教会での息詰まるサスペンスでまたまた盛り上がります。特に，最終話のラストはアッと驚く大ドンデン返し！　CDドラマ業界の常識を覆す，意表を突いた展開が用意されています。ヒントは「贅沢～。」って感じですか。さらに感動のエピローグにカーテンコール，そしてとうとう歌ってしまいましたサ○○ュアンさんによるDRAMA CD主題歌などなど圧倒的なエンディングシーンの連続に，聴き終わった後のあなたはボー然自失・涙ウルウルになる予想89%（←控えめ）です。

ぜひ，お試しを。

再び，CLUB dbリスナーの皆様。

突然ですが，ラジオ番組「CLUB db」リスナーの人の中には，番組中にON AIRされてるラジオドラマの最終回には，桑島さんキャラが不幸にもお亡くなりになることへの不安と期待を抱いている方も多いとお聞きしてますが，先日放送終了した「彩のラブソングwith you」のラストでは，まああんなことで済んでホッと一安心かと思いきや「みつナイ」のドラマCD最終巻は，ノーマークだったうえに，ロリィさんやノイエさん（桑島さんダブルキャスト）があんなことやこんなことになってこいつはえらいこちゃあ！　と否応なしにハラハラドキドキを味わえる状況ですが，まあそれもパーソナリティへの愛情表現だと思っていただくということで。

みんなで泣こう。ときめきDRAMA CD最新作。

突然ですが，人は泣くと，脳から気持ちいい物質が出るそうです。悲しいという感情を少しでも緩和させようとする，これも心身相関の一つですね。確かに「泣いたらスッキリした」というのはワリと常套句としてよく使われるし，泣いてるうちにその理由ってどうでもよくなったりするもんです。

さて，ということで10月９日に発売の「DRAMA CD彩のラブソングwith you vol.4」は泣けます。私などはジャケットを見ただけで泣いてしまいます。「彩のラブソングwith you」シリーズ中，登場人物たちのハートの痛みが一番伝わる仕上がりになりました。べたっとしない，サラリとした感動が味わいたいというあなたにはぜひ聴いてほしい１枚です。「今まで１枚も聴いてないしなあ」というアナタにもお薦めします。

うし！　みんな元気かい？　アヴェっす。

秋と言えば，秋晴れっすな。良いねぇ，晴れは。

底なしの空は濃い青で，いままで霧でもかかっていたのか疑いたくなるほどのクッキリとした遠くの山。

これは，間違いなく「ドライブ日和」ですな。美味しい空気をいっぱい吸い込んで峠を攻めれば，アドレナリン出血大サービスの極楽ハッピーマインドですな（安全にね）。う～む，しかし，この感覚はどこかで出会ったことがあるニャー。どこだっけなぁ。確か，ゲーセンっだったかなぁ？　むぎゅむぎゅ（考え中）。そうヤ！　「レーシングジャム」だがヤ！　（ゲームに登場する車と同じ某車が愛車の私）

じゃー，BGMは決まりっしょ。待望のCD化っすよ。「レーシングジャム」を含む10タイトルからの厳選サウンド（全42曲）が，音楽CD「KONAMI Best Selection '98秋」として登場だ！めくるめくKONAMIサウンドのオンパレード。それぞれの曲にこめられた，サウンドクリエイター魂に感情をシンクロさせろ！　興奮，感動，大地のぬくもりまでも思わせる夢心地。ラストを飾る怒濤のスピードキング（PS版）のノンストップミックスで異次元加速ぅ！　もはや，「地球寄ってく？」感が強いっす♥（謎）

「KONAMI Best Selection '98秋」
KICA-7913 定価￥2,243 10月9日発売

収録ゲーム：レーシングジャム/テラバースト/ファイティング武術2nd/ソーラーアサルト/ストラックアウト/進め！　対戦とっかえだま/バトルトライスト/Jリーグ実況！　ウイニングイレブン/ワールドサッカーウイニングイレブン/スピードキング

鋭いキミは，気付いてるかな。「KONAMI Best Selection '98秋」ということは，「'99春」とかあるんじゃないの？　ふむふむ。

もっと！　モット！　お楽しみ度をUPしたコンテンツでお届けしたいっすねぇ。そんなわけで，「'99春」版でこんなことやってほしい！　とか，懐かしのアレを聴きたい！　とか，オレ様はアレが入ってないと我慢ならない！　とか，ご意見・ご希望大募集です。

上の住所の「コナミ流コナベ係」へ，おハガキで参加っ！（送らにゃ損です）　つまりは，「みんなの１枚作ろうよ♥」で～す。よろしくね。

祝！　ツインビーOVA化！

パステルベストソングス
パステルカラー
10.9 on SALE

またひとつ，想い出を重ねよ♥ 虹野沙希「虹のリトグラフ」10/9発売

心が「キュン♥」となるようなアルバムに仕上がりました！

「ときめきフォーメーション」で沙希ちゃんが応援してくれてると思ったら，俄然張り切れます！

また「ときめきキャンプファイヤー」は沙希ちゃんとその仲間達で屋外で収録しました。……ジーンときます……。

マジで沙希ちゃんと同じ時間を過ごした気分になれますぜ。

Nazo²鈴木です。イヤ～，出ますよ！ 9日に。ソフィアのアルバム。

何か秋の夜長にぴったり！　CV：小西寛子の歌も「秋の空」のように成長していますっ!?（笑）……って冗談じゃなくてホントに良いですよ！

アルバムラスト曲「おやすみ」は必聴もんです。ホンモン……（悶々）。

桃姫の旅は，ここからはじまるー。

涼秋の候，皆様いかがお過ごしですか？　さて，ここであなたに六つの質問です。該当するものに○をつけよう！

□①かってに桃天使！　が好き
□②桃姫たち５人は，なぜ一緒に旅をすることになったのか，常々疑問に思っている
□③桑島法子さんの歌が聴きたくて聴きたくてしょうがない
□④心やすらぐ音楽を求めている
□⑤テクノな気分に浸りたい
□⑥桃天使なんて知らない

このうちひとつでも○をつけたあなたにおすすめのCDが10月９日に発売。題して「DANCING BLADEかってに桃天使！　桃姫冒険物語～出会い～」。なんて長いタイトルなんでしょ。それでは解説です。

①②を選んだ方→「桃姫ご一行様結成の謎」を暴くドラマは必聴。出生の秘密を探るため，旅に出た桃姫と主人公の前に，山姥の娘，人里を襲う大猿，人間を惑わす美女が次々と登場…。５人の出会いから旅の始まりまでを描いたこのドラマは，本編よりも少し前の物語です。とっても楽しいです。

①③④選んだ方→桑島法子さんファンの皆さま，お待たせしました！　桃姫のイメージソングでもあり，今回のドラマのテーマ曲ともいえる新曲「旅のはじまり」を収録。すっごく素敵です。

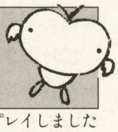
①④⑤選んだ方→サントラの名曲が装いも新たに登場。30トラック以上の「声」が重なった"MOON"やハイパーテクノミックスな桃天使ワールドをご堪能ください。めっちゃカッコいいです。

⑥を選んだ方→別称「桃天使入門編CD」とも呼ばれるこのアルバムは，そんなあなたにうってつけのCDです。このアルバムを聴いて，そして本編をプレイしてもらえれば，なんら問題ございません。

ということで，桃天使CDシリーズ第３弾となりますこのドラマ&音楽アルバム，大好評シングル「Believe」，そしてサウンドトラックアルバム共々，末永くご愛顧いただけることを祈って…。

いわきちお兄さんの 墜落人生紀行

第6回　まったり生活



いやいや。「メタルギアソリッド」はもうプレイしましたか？

わたしは２回目をはじめたところです（９月８日現在）。もう，サイコマンティスにはやられましたよね。ホント。ワケのわからない人はとりあえずやってみましょう。約束。

そんなわけで，今月はツインビーPARADISE５周年です。アニメです。大変です。大騒ぎです。だいじょうぶか？（おいおい）言ってしまった以上，やるしかありませんな。

さてさて。続いては「db-FM」からのお知らせです。がんばってます。では。

KONAMI INTERNET RADIO STATION db-FM http://www.konami.co.jp

http://www.konami.co.jp/kme/db-FM

E-mallアドレス
db-fm@konami.co.jp

今月の１枚

◀岐阜県/MAYOさん
「みつめてナイト」から，明るく元気なキャロルさんです。ウェイトレスです。途中からメイドさんです。メイドさん。ええ響きやねぇ（バカ）。

イラスト大募集中！

TG ステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町1-3高松ヶ枝ビル

アドヴァンストVG2 1998年9月23日発売決定!!

＊というわけで始まりましたTGステーション。ちょっと今までと内容を変更してお届けします。
＊Fさんは東京転勤ですか。
＊そう。何か急にね。まあこれからは東京からこのTGステーションをお届けします。
＊今までは大阪からですか。
＊本社が大阪なもので。
＊読者の皆さんはどこから書いても同じ。
＊あたりまえや。浪花のゲームメーカーとしてど根性で頑張りましょう。
＊何か今一つ意味がわかりにくいですが。

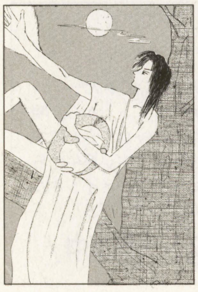
最近の出来事。

＊うん。先月の東京キャラクターショウは燃えたねT君。
＊燃えましたね。熱気ムンムン。
＊T君の目も燃えていた。変な具合に。
＊嫌なことを言わないでください。やっぱりあのユーザーさんは大事にしないとだめですよね。
＊ある意味で支えてくれてるもんね。
＊コスプレはうちの得意とするところですし。
＊歴史あるでぇ。
＊ねえ。あの優香ちゃん役と真奈美ちゃん役でお客さん大盛況。
＊写真小僧も大満足。真奈美ちゃん役なんてＤＪもしててめちゃ有名なんやろ。
＊知らないのはFさんだけですよ。
＊すいません。その時の写真がありますのでこれを読者の皆様にプレゼントしようかなと。
＊生写真ですか。
＊生です。
＊刺激が強そうですね。
＊服はちゃんと着てるっちゅーねん。
＊あたりまえです。ほしい方は写真ちょうだいと書いておはがきください。イラストも受け付けております。
＊来月は大きなイベントがありますよね。
＊あるでぇ。
＊幕張でゲームショウです。ＴＧＬからはアドバンストＶＧ２を中心としたブースを作成し，皆様のお越しをお待ちしております。ＴＧＬグッズの販売コーナーも設けてますよね。
＊そう。期間限定ここでしか手に入らないレアものグッズが満載ですわ。
＊勝ち抜きゲーム大会も開催します。9月23日にアドヴァンストＶ．Ｇ２が発売だから，すでにやりこんで上手になっている方がたくさんおられることと思うのですがそこで！ 勝ち抜きゲーム大会を催してみようという企画。腕自慢集合。豪華プレゼントも用意。
＊それと新作情報ですが育成シュミレーション,クリスタルクラスが10月発売されます。ウィンドウズ９５，ウィンドウズ９８対応です。プレーヤーが女子校の先生となりまして生徒(美少女)を戦士として育て，モンスター達と戦う物語です。イベントシーンでは生徒達がしゃべりますよね。
＊しゃべりますよー。かわいいですよー。
＊いいかげんに育ててると信用なくしたりしてね。
＊Fさんみたいに。
＊そう。ほっとけ。
＊それと昨年プレイステーションから発売された“天使同盟”がウィンドウズに完全移植。
＊オープニングがめちゃきれい。
＊かっこいいですよね。11月発売ですか。
＊鋭意作成中です。
＊フルカラーだからプレイステーション以上に色もきれい。
＊今から楽しみっすね。
＊楽しみっす。
＊年末年始にかけてはあの！ ヴァリアブルジオII，ハーレムブレード，ブリガンテイーのMS-DOSからウィンドウズへの移植が決定。
＊やるんですか。
＊やるんです。
＊美少女ゲームのはしりですからね。
＊元祖です。
＊以前楽しんだファンの方もこのタイトルを知らないＰＣゲームファンの方も。
＊名作復活ですね。
＊復活です。
＊名作復活三部作として皆様よろしくお願いいたします。詳細はまた次号で。

Fの本当にあった愉快な出来事。

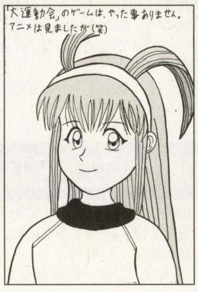
先月Fが午前１時ごろ安らかに眠っていると焦げくさい臭いで目覚めた。
(なんやこの臭い) ゴムが焼けるような異様な臭いがあたりに立ち込めている。
おかしいと感じたFがマンションの外に出てみるとあたり一面に黒煙が立ち上っていた！ そう火事だ。Fは３階に住んでいるのだが急いで下に降りると駐車場のスクーターのタイヤから火がもうもうと立ち込めていたのだ。すでに異臭に気づいた人々が消化器を手にして消火活動にあたっていた。Fも消火活動にあたりながら気がついた。(俺はTシャツにパンツのままで来ている) しかしまわりを見るとそのほとんどの男性がFと同じ格好ではないか。(真夏はやっぱりこのかっこうで寝るんやな) 妙に納得したFであった。

今月のイラスト



◀大分県 PN ルドルフさん
コメントに常連じゃなくてすみませんなんて書いてありましたが何をおっしゃいます。これからどんどん送っていただき常連さんになってください。よろしく。

◀東京都 PN 蒼霧羅夢さん
就職活動のほうお互いにがんばろうねと書いてありました。誰かに伝えたいのかな。僕らは一応就職してますし。あたりまえか。



◀和歌山県 PN 正木 柾さん
ゲームはやったことありません、アニメは見ましたが(笑) 笑ってないでゲームをしてくださいね。本当に。

イラストハガキ大募集!!

宛先：〒530－0037
大阪市北区松ヶ枝1-3
髙栄松ヶ枝ビル
㈱テイジイエル「TGステーション」係
どんどん応募
待っているよ！！！

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714

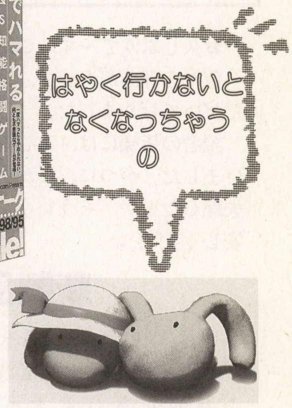
スタッフ募集中
採用担当BFN10係
http://www.falcom.co.jp/

モナモナレアグッズ無料配布中！

10月30日に発売が決定したモナークモナーク。その発売を記念して，限定非売品の超レアモナモノグッズが，全国パソコンゲーム販売店で，どーんと無料配布中です。どんなものを配っているかは下記に書いているけど，絵本以外は9月下旬から配布しているので，この号が出るころには，ひょっとしたらもうなくなっているかも。お店によってはまだ間に合う可能性もあるので，とにかくまだ手に入れてなくて，どーしても欲しいという方は，今すぐお店に！

＊絵本は10月中旬以降の予定です。数に限りがありますので，お店によっては先着順，または予約特典等になるかもしれませんので，ご了承ください。詳しくはお店の人に。

▲この超デカパッケージが目印だ！



①モナくんお宝CD-ROM

・モナモナ体験版&デモ
・スクリーンセーバー
・壁紙
・ブランディッシュ4デモ
・カレンダー付きCDジャケット　他

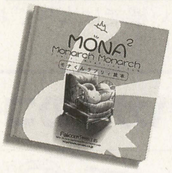
初心者の方のためのレッスンステージがプレイできる体験版をはじめ，スクリーンセーバーや壁紙などの役立つデータが満載。次回新作のブランディッシュ4のデモも入っているので，情報を先取りしたい方は要チェック！

②モナくん愛の通信セット

・愛のポストカード
・愛の封印シール
・愛の便箋
・愛の封筒

今はパソコンメールが普通になっているけど，手書きの手紙はやっぱりもらって嬉しいもの。想いを伝えるには手紙でなくちゃという方はぜひどうぞ。

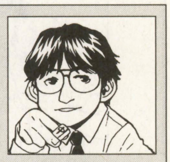
③モナくんラブリィ絵本



モナモナのマスコット，モナ君が絵本に。感動の絵本に，ゲームの攻略も付いている！

「旅のモナくん」「モナくん日記」「A LOVELY LOVE AFFIAR」他を収録予定。

まだまだ続く新作ラッシュ。次号ではブランディッシュ4を紹介するぞ。お楽しみに。



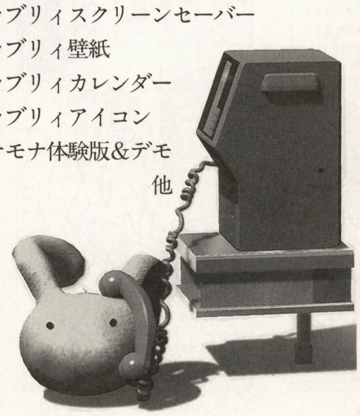
さらにお得なプレミアム版「モナくん超お宝CD-ROM」付

モナークモナークは，プレミアム版とレギュラー版が同時発売です。プレミアム版には，超お宝CD-ROMがパッケージ内に同梱されています。超とつくだけあって，無料配布のお宝CDよりもさらにグレードアップ。何とオリジナル追加キャラや追加マップまで入っているのだ。モナークモナークを極めたい方は，プレミアム版の購入をお薦めするぞ！

プレミアム版：価格8,800円
レギュラー版：価格7,800円
＊通信販売受付中！

超お宝CD-ROM内容

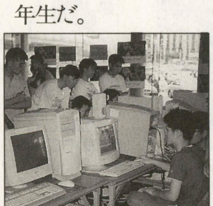
●超お宝CD-ROMオリジナル追加マップ
●超お宝CD-ROMオリジナル追加キャラクター
●超ラブリィ時計
●超ラブリィスクリーンセーバー
●超ラブリィ壁紙
●超ラブリィカレンダー
●超ラブリィアイコン
●モナモナ体験版&デモ　他

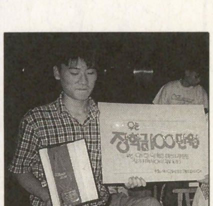


VMアジア最強戦9/26開催！

この号が出る頃には，終わっているけど(原稿を書いているのはまだ開催前)，日本・韓国・台湾のトーナメントチャンピオンが対戦するアジア最強決定戦が台湾で開催されたのだ。結果は次号で紹介するのでお楽しみに！

下は韓国トーナメントの写真。優勝したのはMr. Yoo Sung Nan.若干16歳の高校1年生だ。





タイトル・イラスト：京都府・陽東柾樹

ナイスな冠文募集中！

なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

http://village.infoweb.ne.jp/~fvgd3402/

ADDRESS● 〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F　電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社　なにわ通信係

お久しぶりで～す。こんにちは！暁です。

色々と理由があって，3か月間お休みをいただいておりました。

読者の皆様には，ご心配をおかけしてしまいました。べつに，私が病気になったとか，失踪したとか，そういうことではないのでご安心ください。

新製品

10月に，ビデオ・スキャンコンバーター「XPC-2plus」が，電波新聞社・販売部より発売される予定です。「XPC-2plus」は当社製品「XPC-2」のリニューアル版で，若干性能がアップしています。

「XPC-2plus」の詳しい機能は次号でお伝えします。お楽しみに！

今月の伝言板

愛知県・ストロバヤ&裁刃鋭人

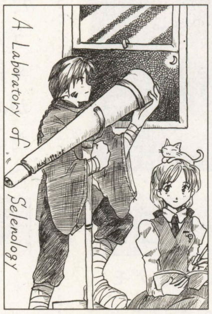
サークル紹介コーナー

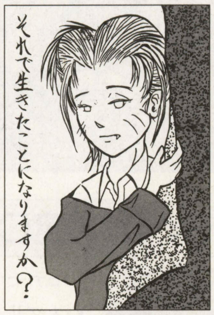
ペンネーム：かみら＋月夜見猫

サークル名：おつきさま研究所

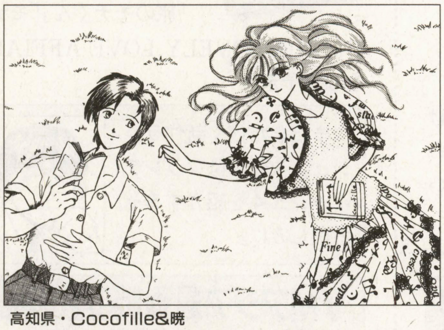
活動内容：夏～秋までに変な冊子を作る予定で頑張ってます。あとは，気がむいたらお月様観測を少々。

メッセージ：サークルを作ったはいいけど，何をしたら良いかよくわかりません。誰か教えてください！

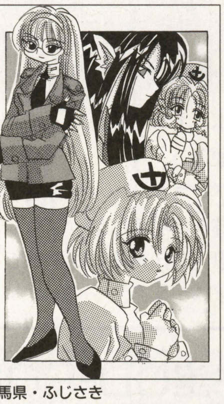




ありがたいおハガキのコーナー



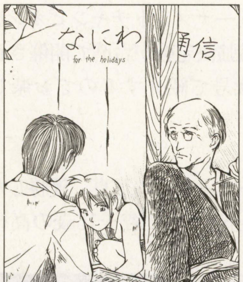
高知県・Cocofille&暁
うを～っ／ついにCocofilleさんと合作だーっ／超うれしいですー／私ごときと合作していただけるとはっ。



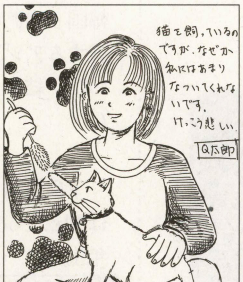
群馬県・ふじさき
メイドさんの次は看護婦さんですか。なかなかツボをついていますね。でも，私の視線はウサギちゃんに，釘づけです。

熊本県・特異点
夏ですねえ／超セクシーなおねえさんです。小麦色の肌にサングラスがとっても似合ってます。

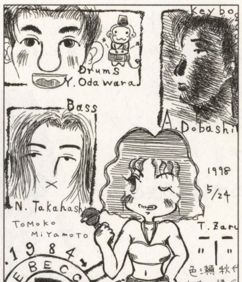
熊本県・楸
楸さんて，特異点さんと住所が同じですけど妹さんですか？それともお姉さんかな？



千葉県・和々草
この日を待っていました。ついに和々草さんの復活です／私はもううれしくてうれしくて…。



愛知県・Q太郎
この絵を見ているとネコにさわりたくなってきます。ぷにぷにの肉球がなつかしいです。



三重県・レベッカ信者
レベッカとは懐かしいですねえ。私の知人にもレベッカが大好きな人がいましたよ。

岐阜県・極堂
会社がとても忙しいそうですが，無理をしないでくださいね。体を壊さないようにね。

三重県・コアラX
このイラストずいぶん昔にもらったのですが，つい載せ忘れていました。ごめんなさい／でも極堂さんの隣なので勘弁してね。

今月のHP　このコーナーは，あなたのホームページを紹介させていただくコーナーです。紹介を希望される方は，ハガキにURLをお書きのうえ，なにわ通信宛にお送りください。

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

ナムコ　ソウルキャリバー

キャラ	タイム	名前	店舗
●キリク	1'46"42	HIE	モンキーハウス本館（福岡）
●ソフィーティア	1'17"44	☆CAT'S-AKN-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
●アイヴィー	1'37"25	HIE	モンキーハウス本館（福岡）
●タキ	1'48"60	MFC-星白金あっし夫㊜	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
●アスタロス	1'13"76	負け！	モンキーハウス本館（福岡）
●ナイトメア	1'49"29	ZEL	モンキーハウス本館(福岡)
●ヴォルド	1'43"47	G.M.C.機械T・Hぽ	モンキーハウス本館（福岡）
●マキシ	1'32"80	G.M.C.機械T・Hぽ	モンキーハウス本館（福岡）
●シャンファ	1'41"51	HIE	モンキーハウス本館（福岡）
●ミツルギ	1'25"62	G.M.C.機械T・Hぽ	モンキーハウス本館（福岡）

『ソウルキャリバー』キャラ別集計開始！

今月の注目ゲームは，『ソウルキャリバー』。各キャラとも，申請数が多かったのでキャラ別集計を開始する。店対抗で見ると，モンキーハウス本館（福岡）の圧勝！全10キャラ中8キャラで全国トップとなり，他店との競り合いに勝利している。このゲームは，タイム・リリース方式になっていて，時間がたつと「吉光」「黄星京」等が使用可能になる。申請数によってはこれらのキャラも集計したい。今のところ，最速キャラは「アスタロス」だ。

『ストリートファイターEX2』は相変わらずアイリン夢空間（岐阜）の強さが際立つ。そんな中JOGO江古田店（東京）が6キャラでトップと，打倒アイリンに立ち上がった。おそらく，この先の直接対決は両店とも逃れられまい。

『ライデンファイターズJET』のクリア者はわずか2名。トップのLXSⅢ氏は8種類ある機体のうち「スレイブ」を使用。ゲームは，プレイヤーのレベルによって次のステージが決まるシステムになっている。

『テトリス　ザ・グランドマスター』はオールクリア時の最速タイムでの集計とする。クリア時にランクが表示される。最高位は「グランドマスター」で，今回のトップは「S9」だった。

『ストリートファイターZERO3』は，すべてのキャラをまとめて集計。トップのカモネ氏のスコアは，2か月目にして早くもオール・パーフェクトで達成！

今月驚いたのがアイレムの名作『R-TYPE』の争い。今月トップの㊇氏を筆頭に先月トップのEZN氏，今月僅差で破れたT.Y氏と静かな盛り上がりを見せている。限界と思われていたR-TYPEのスコアだが，何か新たな点数稼ぎ技が見つかったのか!?

（押田隆太，宮崎良太）

■ストリートファイターEX2（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
C.ジャック	2,763,700	タコ太	JOGO江古田店（東京）
ザンギエフ	2,682,300	G·CRUSH-HKK-ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
ハヤテ	3,099,900	G·CRUSH-HKK-チャック	アイリン夢空間（岐阜）
リュウ	2,918,800	☆CAT'S-AKN-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
シャロン	2,856,300	ザ☆キラートマト	JOGO江古田店（東京）
ガイル	2,792,400	G·CRUSH-HKK-ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
D·ダーク	3,117,000	G·CRUSH-HKK-チャック	アイリン夢空間（岐阜）
ダルシム	2,769,800	HIE	モンキーハウス本館（福岡）
ほくと	2,789,300	☆CAT'S-HKK-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
ブランカ	2,727,600	ザ☆キラートマト	JOGO江古田店（東京）
バルログ	2,966,800	G·CRUSH-HKK-ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
スカロマニア	2,579,300	えど	JOGO江古田店（東京）
カイリ	2,834,100	ザ☆キラートマト	JOGO江古田店（東京）
七瀬	2,974,900	☆CAT'S-AKN-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
シャドウガイスト	3,101,800	G·CRUSH-HKK-チャック	アイリン夢空間（岐阜）
ガルダ	3,165,000	えーど ノーミソ鳩並み♡	JOGO江古田店（東京）

■富士山バスター（サミー工業／カネコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
侍	1,881,000	ルリお姉さん	セントラル日吉店J&B日吉店合同集計（神奈川）
忍者	1,779,400	メグミ·レイナード	セントラル日吉店J&B日吉店合同集計（神奈川）

■エスプレイド（アトラス／ケイブ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
相模祐介	31,181,030	☆CAT'S-ホゲリアン	アイリン夢空間（岐阜）
J-B5th	33,134,590	ⓀYOⓃ² 写真集1万8千円㊫	タイトーイン002スタジアム（大阪）
美作いろり	34,634,830	アナルタシア	JOGO江古田店（東京）

■ストリートファイターⅢ2ndインパクト（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
リュウ	9,999,900	DIL㊮	GAME's WiLL（京都）
ダッドリー	7,549,700	ヅガ夫	GAME's WiLL（京都）
いぶき	9,066,400	L2A-GYO	GAME's WiLL（京都）
ショーン	7,536,500	ヅガ夫	GAME's WiLL（京都）
ケン	8,947,400	DIL㊮	GAME's WiLL（京都）

■ストライカーズ1945Ⅱ（彩京）

機体	スコア	スコアラー	店名
震電J7W	2,987,800		プレイランドエフワン（宮城）
F-5Uフライングパンケーキ	3,170,700	一般人㊏	トライアミューズメントタワー（東京）
キ84疾風	3,177,800	DAB.S	GAME INN SAM蕨店（埼玉）

■ソルディバイド（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
カシュオン	5,523,700	大猿王	プレイシティキャロット松本店（長野）
ヴォーグ	5,359,700	大猿王	プレイシティキャロット松本店（長野）
ティオラ	5,309,400	大猿王	プレイシティキャロット松本店（長野）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
ライデンファイターズJET（セイブ開発）	120,501,294	FAD-LXSⅢ	チャレンジバンバン（愛媛）
ランドメーカー（タイトー）	72,027,420	FEV-EX.㋟	タイトーイン002スタジアム（大阪）
テトリス ザ・グランドマスター（アリカ）	11′43″40（S9）	星白金-KSG㊏	アイリン夢空間（岐阜）
ストリートファイターZERO3（カプコン）	8,010,300	あああかもね	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（SNK）	708,600	O.S	ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
スペースボンバーVer.B（彩京）	10,310,700	チャウ	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
デイトナUSA2＜上級＞（セガ）	3′41″44	ぎるはま㊫隊長㊎無	VG達人&H.Eアーサー（長野）
ステッガーワン（ビスコ）	4,782,300	SOP-たりるり㊐	セントラル日吉店J&P日吉店合同集計（神奈川）
レイディアントシルバーガン（トレジャー）	24,867,350	T^3-WIZ	プレイスポットすーるぽん（東京）
サイキックフォース2012（タイトー）	1′38″73	HEK 殺す。今井君㊎	ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
ブレーカーズリベンジ（SNK／ビスコ）	24,131,200	ZZZ	レタス702（北海道）
ガーディアンフォース（サクセス）	14,532,800	井上師匠は偉大！ZAC-Ristar	トライアミューズメントタワー（東京）
ネオジオカップ'98（SNK）	28	さかぴー	荏原ゲームコーナー（東京）
タイムクライシスⅡ（ナムコ）	2,161,270	YsK-GN-与作	VG達人&H.Eアーサー（長野）
ファイティングバイパーズ2（セガ）	1′29″65	ベーマガ用NTS	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム（セガ）	1′55″14	HEK-417	プレイランドエフワン（宮城）
サイヴァーン（カネコ）	28,113,330	G.M.C.機械T·H㋭	モンキーハウス本館（福岡）
Gダライアス＜乙＞（タイトー）	34,035,900	T^3-T.M（新人君）	プレイスポットすーるぽん（東京）
アームドポリスバトライダー B.Ver（エイティング／ライジング）	23,360,220	2500万よゆう LAOS-長田仙人	JOGO江古田店（東京）
ファイティング武術2nd（コナミ）	1′45″05	Ⓢ-Ⓔ-WILLARD	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ゲットバス（セガ）	11,390g	G.N	ゲームセンターピノキオ（兵庫）
ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ（セガ）	5,803,840	参考記録さみあ	チャレンジャーアババ天神橋（大阪）
ソーラーアサルトリバイズド（コナミ）	1,919,700	ソーラーアサル党KOU（ニセ）㋕	トライアミューズメントタワー（東京）
ヴァンパイアセイバー＜オルバス＞（カプコン）	1,490,200	G·CRUSH-ROK	アイリン夢空間（岐阜）
プリクラ大作戦＜クララ＞（アトラス）	42,834,600	滋賀の覆面がライバル NCP-ねこん	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
セクシーパロディウス＜オプション＞（コナミ）	7,186,600	天馬屋㊒㊏	ゲームハウスJoy&ゲームスペース姫路店（兵庫）
ロックマン2ザ・パワーファイター＜ストーリー3＞（カプコン）	1,430,800	咆哮野郎-鬼愛-まJU	チャレンジャーアババ天神橋（大阪）
ガンバード＜ヤンニャン＞（ジャレコ／彩京）	2,193,300	Y.S蒼蝿驥尾に附して万里を渡り	プレイランドエフワン（宮城）
餓狼伝説スペシャル＜ギース·ハワード＞（SNK）	2,649,700	㊉シルコ（フ●ラチオうまそう!?）	プレイスポットすーるぽん（東京）
クイズF1 1·2フィニッシュ（アイレム）	4,460,600	WZH	GAME'S MILK（京都）
1941（カプコン）	14,787,900	ⓀYOⓃ²	タイトーイン002スタジアム（大阪）
トリオザパンチ（データイースト）	2,371,800	7歳児マニア㋬※要さらし	プレイランドエフワン（宮城）
R-TYPE（アイレム）	2,357,500	㊖？	ゲームコーナーフジ（東京）
テラフォース（日本物産）	1,951,000	との仕様-Ⓣ	GAME'S MILK（京都）

ゲームプラザヴィクリトア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー	H 130,700	VHA	ALL 10面
バトルガレッガ	16,836,700	T3-(よ)かビッチ 吉村	ALLボーンナム 5面1150万
メタルスラッグ2	5,625,550	ACE	ALL 98人

ゲームタウンABC　宮城
仙台市青葉区中央2-2-7　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（ナイトメア）	3′03″97	れーいち	ALL
サイキックフォース2012（エミリオ）	2′48″37	COO	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	435,500	エタメロ研究会 仙台支部長　KIM	テリー・アテナ・ユリALL
ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	2,354,100	戌里	Z-ism
ストリートファイターZERO3（ダン）	1,578,700	これが漢の生きる道!! KIM	ALL
エスプレイド（相模裕介）	22,634,050	煮汁	残3　ALL
アルペンレーサー2	1′37″540	ASG-如月浪人-RIN	ハイスピード ダウンヒル

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースボンバーver. B	10,126,900	チャウ	ALL残2 1号機
★ガーディアンフォース	14,532,800	井上師匠は偉大! Z AC-Ristar	ALL連付 井上師匠×8
ビートマニア2ndMIX（エキスパート）	グレート数1072	HIBI	ALL Vocal
エスプレイド（相模裕介）	30,332,990	全コ連ーATN-RIZ	ALL 残4/6
★ソーラーアサルトリバイズド	1,919,700	ソーラーアサル党 KOU（ニセ）(か)	ALL　Lブリティッシュ
★ストライカーズ1945Ⅱ（F5Uフライングパンケーキ）	3,170,700	一般人㊏	ALL ノーミスB8
フラックアタック	3,456,100	さくやまあぁ〜ん師匠	2周ALL 4時間36分
ギャラクシーウォーズ	132,550	T. SUZUKI	35面
ミスタージャン	712,750	UMA☆ゆんま（ヤニパワー）	3倍役満×7 8面止まり
なめんなよ	151,170	しゃむっぺ（SAMだ!!）	2-2中半

レタス702　北海道
札幌市北区北7条西2丁目15-1　TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（キリク）	2′11″04	OSC-DEB	ALL
ソウルキャリバー（シャンファ）	2′21″89	(滝)会KSH	ALL
ソウルキャリバー（ヴォルド）	2′54″09	父さん今日も元気が出るマガ	ALL
ソウルキャリバー（アスタロス）	1′40″23	父コレ在庫カウント 120本と30冊	ALL
ソウルキャリバー（タキ）	2′18″01	父コレ新入荷!!素人生録りマガジン	ALL
ストリートファイターEX2（ケン）	2,017,600	(滝)会KAI-CSM	ALL
★ブレイカーズリベンジ（ショウ）	24,131,200	ZZZ	ALL(連) P×16超×20
サイヴァーン（2号機）	21,114,910	(滝)会会員Ⓜ	ALL 2P側
ライデンファイターズ2（チェイサー2000）	100,800,480	(滝)会T3-ATS弘	ALL(連) 2P側
ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	100,299,720	(滝)会T3-ATS弘	ALL(連) 2P側

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6　タベイビルB1　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	1′55″14	HEK-417	ALL（アファB）
ストリートファイターEX2	2,277,800	SSC-ぶい	ALL(連) シャドーガイスト
ストライカーズ1945Ⅱ（F5Uフライングパンケーキ）	3,143,700	ソチンブルー	ALL(連)
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	3,139,300	松尾以下（クソ）	ALL(連)
★ストライカーズ1945Ⅱ（震電J7W）	2,987,800		ALL(連)
ストライカーズ1945Ⅱ（P-38ライトニング）	2,427,100	神崎あかり	2-8(連)
Gダライアス（λ）	30,764,690	陽子ちゃわん! MLN	ALL(連)
Gダライアス（ξ）	33,845,490	ENK-RIJ（無念）	ALL(連)
★ガンバード（ヤンニャン）	2,193,300	Y. S.蒼蝿驥尾に附して万里を渡り	ALL(連)
★トリオザパンチ（カマクラ君）	2,371,800	7歳児マニア(ペ) ※要さらし	ALL

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′29″16	EGC-MIS㊥でーす!（さわやか）	ALL
ソウルキャリバー（アスタロス）	1′59″74	EGC-NBCでーす!（さわやか）	ALL
ソウルキャリバー（ヴォルド）	2′16″13	EGC-MIS㊥でーす!（さわやか）	ALL
ソウルキャリバー（タキ）	2′18″26	EGC-(神)の人でーす!（ひそやか）	ALL
ソウルキャリバー（ミツルギ）	2′26″27	JAG-B・Dでーす!（さわやか）	ALL
ソウルキャリバー（アイヴィー）	2′31″31	EGC-(神)の人でーす!（しめやか）	ALL
ソウルキャリバー（ファン）	3′00″57	JAG-MIYAでーす!（さわやか）	ALL
ソウルキャリバー（キリク）	3′24″67	EGC-NBCでーす!（さわやか）	ALL
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	2′12″64	EGC-(元)MKZでーす!（さわやか）	ALLバル・バドス使用
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	3′12″31	EGC-(元)MKZでーす!（さわやか）	ALLグリスボック使用

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（アスタロス）	1′17″57	さすらいの糖胡芦	ALL
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′37″25	さすらいの糖胡芦	ALL
ソウルキャリバー（ヴォルド）	1′47″92	さすらいの糖胡芦	ALL
ソウルキャリバー（アイヴィー）	2′13″32	SHADOW	ALL
ソウルキャリバー（ミツルギ）	1′34″87	さすらいの糖胡芦	ALL
ソウルキャリバー（マキシ）	1′46″75	SHADOW	ALL
ソウルキャリバー（シャンファ）	1′57″29	SHADOW	ALL
ストリートファイターZERO3（春麗）	4,018,600	T・K・T	ALL
サイキックフォース2012（キース）	3′34″61	ARG-USA	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	612,500	舞chan's1号	ALL 社・舞・アンディ

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7　セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソルディバイド（カシュオン）	5,523,700	大猿王	ALL
★ソルディバイド（ヴォーグ）	5,359,700	大猿王	ALL
★ソルディバイド（ティオラ）	5,309,400	大猿王	ALL
ライデンファイターズ2	117,424,640	H. M	ALL(連)付 2P側フェアリー
ライデンファイターズ2	110,296,470	Joupiuss v. R.	ALL(連)付 2P側J・スピア
スペースボンバーver. B	8,607,400	(改)おさる	ALL 1号機
ストライカーズ1945Ⅱ（P-38ライトニング）	2,056,100	TAD	2-6(連)付
ストリートファイターZERO3（ケン）	3,719,100	JDF	ALL Xism

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイディアント　シルバーガン（ステージ4）	24,867,350	T3-WIZ	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	492,800	B. D（びさん）	ALL テリー・タクマ・東
ストライカーズ1945Ⅱ（F5Uフライングパンケーキ）	3,097,300	ZFC-WFB-FCM	ALL　残1 (連)付
★Gダライアス（ξ）	34,035,900	T3-T. M（新人君）	ALL ラスボス10万落(連)
バトルガレッガ	16,464,780	T3-(よ)かビッチ吉村	ALLボーンナム
バトルガレッガ	15,993,500	TAK	ALL　4号機
★餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード）	2,424,500	(松)バイアグラNEC（渋谷の夜の帝王）	ALL10人 →91＝ボロボロ
★餓狼伝説スペシャル（ギース・ハワード）	2,649,700	(汁)シルコ（フ●ラチオうまそう!?）	ALL2万 D×24(連)同付
ストリートファイターⅡ（ガイル）	2,193,400	CST(ゆ)²	ALL3万×1 5万×2落(連)付
ファンタジーゾーン	29,919,400	キャサ夫（店員デビュー）	8周目2面 タコミス!(連)付

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎018-831-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（キャミィ）	4,611,300	浅川悠非公認FC会長 REI	ALL
ストリートファイターZERO3（ガイ）	4,127,900	犬FANCLUB KING	ALL
ソウルキャリバー（ミツルギ）	2′08″77	魔人ハンター使用 AGT-FJK	ALL
ソウルキャリバー（キリク）	4′10″88	ネットリス? DNA	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	459,300	あおい紫	ALLテリー アテナ・舞
ビートマニア2ndMIX（エキスパート・ボーカル）	997・103・0・7	TOMO	ALL　全曲モード
ビートマニア2ndMIX（エキスパート・テクノ）	1020・163・8・6	TOMO	ALL　全曲モード
エアガイツ（YOYO陽子）	114,540	遠征初プレイスコア AGT-FJK	ALL
バトルガレッガ	15,776,260	HDK・NAS	ALL 4号機
バトルガレッガ	12,633,890	ロリコン卒業・犬	ALLチッタ 100万落ち

アミューズメントパラダイスing　長野
松本市出川2-6-14　☎0263-27-7264

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945（震電J7W）	874,100	L. L	1-8(連) むずかしい
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（アレックス）	1,814,200	L. L	ALL P×2

ゲーム・パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10　笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バスアングラー2	6,018g	Y. Y	ビワ湖（本戦中）金ジグ使用
ゲイングランド（1P）	4-10	FRE-04-JIN	死んじゃった

VG達人＆H. E　アーサー　長野
長野市輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★タイムクライシスII	2,161,270	Ysk-GN-与作	ALL
★デイトナUSA2（上級）	3′41″44	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)	ハードカー MT、TA
デイトナUSA2（中級）	2′50″82	D. Hill（D. H）	ハードカー MT　レース
デイトナUSA2（初級）	2′13″02	SQH-MSO-おーさま(爆)(欽)	ハードカー MT　レース
スカッドレース旧ver（初級、昼）	2′14″74	SQH-MSO-おーさま(爆)(欽)	レースモード
スカッドレース新ver（中級）	2′25″63	D. Hill（D. H）	TAモード
マジカルドロップ2（ひたすら）	9,999,999		かんたんスタート L66

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩　☎1-50-8

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	676,300	三島　京	ALL (連)(必)なし
ストリートファイターZERO3（さくら）	6,469,800	G. M. C. ZFC.URA(氏)	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（キャシィ）	5,076,100	URA(氏)	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（R.ミカ）	4,490,200	八百エックス	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（E.本田）	3,624,100	うん(小)さん	(連)(同)90×1
ストリートファイターZERO3（バーディ）	3,528,000	八百エックス	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（バイソン）	2,563,100	八百エックス	ALL(連)
ストリートファイターEX2（ケン）	2,583,600	地中海の赤い風(氏)	ALL(連)
★R-TYPE	2,357,500	(文)	2周ALL (連)有り

ICサービス千歳船橋&経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	515,900	広末涼子を極めし者 CHI	京・テリー・リョウ ALL船橋
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	427,800	GUN-HO-GUNS	マチュア・タクマ・ブライアンALL船橋
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	416,000	パワーグラデーション	マリー・ハイデルン・アテナALL船橋
メタルスラッグ2	2,258,270	借金王K	5面 船橋
ティンクルスタースプライツ	984,850	穴ウメスコア MRYⓜ	リアリ・ティルALL船橋
ティンクルスタースプライツ	869,040	穴ウメスコア 魅里慰ⓜ	マッキーパステル7面船橋
ティンクルスタースプライツ	450,730	穴ウメスコア ミリイⓜ	ティンカーリンカ5面船橋
ティンクルスタースプライツ	378,870	DDT3	ロードラン 5面船橋

チャレハイ通信

●ミッキー2（大阪）
★『ビートマニア2ndMIX』にヘッドホンを付けてとてもCOOLな感じです。1PLAY100円なので，みんな遊びにきてください。

●イーストランドファミリーガーデン(岡山)
★ベーマガ販売はじめました。

●荏原ゲームコーナー（東京）
★『ネオジオカップ'98』／+28／神の人／ALL

●JOGO江古田店（東京）
★『ストリートファイターEX2』（C.ジャック）／2,763,700／タコ太　★『ストリートファイターEX2』（ブランカ）／2,727,600／ザ☆キラートマト　★『ストリートファイターEX2』／2,579,300／えど

●アイリン夢空間（岐阜）
★『ソウルキャリバー』（ソフィーテリア）／1'17"44　★『ストリートファイターEX2』（ザンギエフ）／2,682,300／G.CRUSH-HKK-ブロン／ALL　★『ヴァンパイアセイヴァー』（オルバス）／1,490,200／G.CRUSH-ROK／ALL　★『テトリス・ザ・グランドマスター』／1'43"40／星白金-KSG

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1・B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スペースボンバーver. B	10,310,700	チャウ	ALL残1 隠れ×3
レイディアント　シルバーガン（ステージ2）	16,681,430	IRD3-ONKEL	ALL
ダイナマイト刑事2（エディ）	222,100	ひまつぶし君NTS	ALL
★ファイティングバイパーズ2（カーン）	1′29″65	ベーマガ用　NTS	ALL
セガラリー2（初級）	2′40″59	MSO-10-LIE	ALL　MT プジョー
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′27″79	ゆう	ALL同付
ソウルキャリバー（アスタロス）	1′32″30	キングガルフ(偽)	ALL同付
ソウルキャリバー（ミツルギ）	1′34″60	ざこつゆ	ALL同付
★ソウルキャリバー（タキ）	1′48″60	MFC-星白金あつし夫(児)	ALL同付
ソウルキャリバー（シャンファ）	2′32″43	DNB	ALL同付

JOGO江古田店　東京
練馬区旭丘1-71-10　☎03-3954-9261

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アームドポリスバトライダーBver	23,360,220	2500万よゆう LAOS-長田仙人	ALL
スペースボンバーver. B	10,175,500	♡まえだあき♡	ALL残2
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ショーン）	6,873,700	ビリケン	ALL(連)
★ストリートファイターEX2（ガルダ）	3,165,000	え～ど ノーミソ鳩並み♡	
ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	3,037,900	ザ☆キラートマト	
★ストリートファイターEX2（シャロン）	2,856,300	ザ☆キラートマト	
ストリートファイターEX2（リュウ）	2,851,900	ザ☆キラートマト	
★ストリートファイターEX2（カイリ）	2,834,100	ザ☆キラートマト	
ストリートファイターEX2（ダルシム）	2,761,500	ザ☆キラートマト	
ストリートファイターEX2（ガイル）	2,731,400	ザ☆キラートマト	

ジョイフルランドヒノーズ下井草　東京都
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★サイキックフォース2012（刹那）	1′38″73	HEK(子)殺す。今井君(欽)	ALL
サイキックフォース2012（キース）	2′15″01	サイキッカー今井	ALL
サイキックフォース2012（エミリオ）	2′59″81	サイキッカー今井	ALL
サイキックフォース2012（玄信）	3′28″32	サイキッカー今井	ALL
レイディアントシルバーガン（ステージ4）	24,448,550	T³-WIZ	ALL
Gダライアス（ZONE ε）	33,841,740	道中ヘタクソ君	ALL(連) 道中クソ落ち
ストライカー1945Ⅱ（ハヤテ）	2,060,800	ワカメ	2-6(連)

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎042-345-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（マキシ）	2′31″42	SHU	
ソウルキャリバー（ミツルギ）	3′03″85	T. Y	
ソウルキャリバー（ナイトメア）	3′12″55	SHU	
ソウルキャリバー（ヴォルド）	3′07″98	CHA	
ソウルキャリバー（シャンファ）	3′29″80	T. N	

P. C立川店　東京
立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイディアント　シルバーガン（ステージ4）	22,938,780	TAR＝たぁ	ALL
レイディアント　シルバーガン（ステージ2）	20,593,860	T3-WIZ	ALL
ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	2,861,000	ZSM	2周ALL
バトルガレッガ	16,676,770	T3-(よ)かビッチ吉村	ALLボーンナム 5面1140万
Gダライアス（ξ）	33,793,610	スタンド名＝古代チン獣アナマラカリス	スタンドパワーフェラオマジック
Gダライアス（ο）	54,637,060	↓のH本にサインさせられたヒト…。	ALLてゆーかその本ボクのなのに
ソルディバイド（カシュオン）	5,457,70	XYZサイン入りH本Get!(改)おさる	2周ALL彼の部屋でち●毛採取!!
レイフォース	9,200,100	NIS	ALL 連付き
R-TYPE	2,348,300	4649フクダ連合 EZN	2周ALL 連付き
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′42″62	SYG-CFK-CC あつく(欽)	ALL

ま／ALL，S9　LV999全消し0　★『エスプレイド』(美作いろり)／34,634,830／アナルタミア／ALL4/6　★『エスプレイド』(相模祐介)／31,181,030／☆CAT'S-ホゲリアン／ALL4/6

●モンキーハウス本館（福岡）

★『ソウルキャリバー』(ナイトメア)／1'49"80／ZEL　★『ストリートファイターEX2』(ダルシム)／2,769,800／HIE

TAITO INN　町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（ケン）	5,457,900	PYO	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（ダルシム）	5,790,200	WAR氏	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	5,319,900	瑪羅門	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（さくら）	6,634,800	ぴるぴる仮面	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（アドン）	4,606,700	ABEんじゃー	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（R・ミカ）	6,503,400	よっしぃV（WAR氏ファン）	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（E・本田）	4,476,500	ぴるぴる仮面	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（バーディー）	4,816,900	ブルABEんじゃー	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（ケン）	3,889,900	RAY	ALL(連)
サイキックフォース2012（キース）	4′04″96	水虫男ぶみん	ALL

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズJET	44,926,814	藤原　由鈴	PHASE1 MKⅡβ
レイディアント　シルバーガン	21,427,350	たらのしらこ氏元気?TTR	ALL 大安売り
ストリートファイターZERO3（春麗）	3,482,600	瀬那“シーキングザパール”るみか	祝日本調教馬海外GI初V
ソウルキャリバー（タキ）	2′12″29	瀬那るみか＋翠＝のとばみなと	タキ使用 身篭もる（笑）
ビートマニア2ndMIX	430,289	永谷（仮称）	PB×2 B×2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	524,600	EVE～burst error～	ALL　真吾 乱入有り
ダイナマイト刑事2	132,920	“(祝)アメリカチーム復活”うみにん	「ジークジオン!!」
ランドメーカー	19,478,400	永谷（仮称）	7R 蘭嬬使用
テトリス・ザ・グランドマスター	14′41″70	G. M. C. KKK	レベル999でカンスト
電車でGO!2　3000番台（山手線）	310.1km	安井　誠	100点 EXC×2

セントラル日吉店　J&B日吉店　合同集計　神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-567-7034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（リュウ）	4,740,400	ホシノ・タリ	ALL(連) X-ISM
★ステッガーI（韓国）	4,782,300	SOP-たりるり(組)	ALL(連) AJさん×1
★富士山バスター（忍者）	1,779,400	メグミ・レイナード	ALL(連)(必) D×9
★富士山バスター（侍）	1,881,000	ルリお姉さん	ALL(連)(必) 超ビバ×1
怒首領蜂（タイプB）	233,553,160	Mr.うの字	2-6 ショット強化
バトルガレッガ	12,619,330	勲章落ちのヘロヘロMr.場カット!!	ALL(連)2号機 ヘボ内容
バトルガレッガ	14,104,680	約束は守った！あとは組長よろしくね！	ALL(連)4号機 下等プレイ
バトルガレッガ	16,557,390	ななしのごんべえ	ALL(連) 残0ミヤモト
バトルガレッガ	15,581,470	へぽーんなむ!!（目標は常に89）	ALL(連)ボーンナム 適当×3

ゲーム倶楽部　神奈川
鎌倉市大船1-23-28　万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイディアント　シルバーガン（ステージ4）	24,386,510	ECM-SSI-S・I	ALL
レイディアント　シルバーガン（ステージ2）	20,089,930	ECM-SSI-S I	ALL
エスプレイド（相模裕介）	23,984,710	RHB-B. B久喜上等	ALL　残3
ソウルキャリバー（ヴォルド）	2′39″35	ダンナ	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	478,300		テリー・アンディー・ジョー
ストリートファイターZERO3（ガイ）	5,523,500	高野けん太	ALL
早指し将棋五月陣戦2	129,200	ASG-如月浪人-RIN	ALL

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26　大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	708,600	O. S	ALL 京＆庵＆オロチ社
サイキックフォース2012（刹那）	2′05″53	むつべ	ALL
侍魂（ナコルル）	922,700	K. W	ALL 修羅
怒首領蜂（タイプB）	280,078,410	もたもた君	2-7(連)付き ショット強化
メタルスラッグ2	5,801,840	S. K	ALL
ダンジョンズ＆ドラゴンズⅡ（ファイター）	3,272,952	アフロマニア	ALL
ストライカーズ1945Ⅱ（震電J7W）	1,580,800	徳島M. S	2-4 修行中

プレイアイシー鶴巻店＆伊勢原店　合同集計　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	401,700	XYZ	(伊)
メタルスラッグ2	3,612,120	MMM	ALL (伊)
メタルスラッグ2	1,136,140	D. T中村	ALL (鶴)
ソウルキャリバー（ナイトメア）	2′49″27	NWO石川	ALL(鶴)
タイムクライシスⅡ リンクプレイ	1,039,760	S. W ＆ T. I	クリア 14′57″18(鶴)
バスアングラー2 トーナメント	30,719g	D. T中村	(鶴)
バスアングラー2 ベストビッグバス	6,017g	バイオハザード石垣	70.1cm (鶴)
サンダー＆ライトニング	59,622,360	NWO石川	3-4 (鶴)
パズルボブル4（一人でパズル・ふつう）	50,531,970	D. T中村	20R (鶴)
上海　万里の長城（北京）	668,300	マスタ吉君	28R (鶴)

ポールポジション　千葉
千葉市中央区春日2-25-5　三央第一ビルB1F　☎043-203-1057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス・ザ・グランドマスター	11′59″33	T. J!	164503 pts　GM
ライデンファイターズJET	82,304,412	春（とりあえずの目標）	スレイブ PHASE2
アームドポリスバトライダーBver（上級コース）	21,297,100	YMN-ボス2体でてねーし	ALLバロンストロカーペ
ストリートファイターZERO3（さくら）	3,458,400	RCF	ALL X-ISM
エスプレイド（相模裕介）	30,527,630	YMN-マックむかつく!!	ALL 残♡×5
レイフォース	6,200,200	YUK-ACE	ALL(連)
R-TYPE	2,195,400	ⒶⒶⒶT. Y　来店初プレイ	2周ALL(連) 稼ぎ1ミス
ガイアポリス（エレイン・シー）	12,411	KSD-社長木野④	ALL(連)
ピットフォールⅡ	1,566,560	ALT-木之本まい'ん	ALLノーミス100万有
ニューヨーク・ニューヨーク	15,210	RED	R7

Peak to Peak　五番店　千葉
松戸市常盤平5-19-1　五香駅西口ビル3F　☎047-330-6640

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J-B5th）	22,207,440	JRA	ALL ハート×2
エスプレイド（美作いろり）	20,450,560	JRA	ALL ハート×1

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17　八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	3,088,200	Yu!	ALL X-ISM
ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	1,665,900	Yu!	ALL
スペースボンバーver. B	7,214,300	ブルース・リー	6-4(連)
テトリス・ザ・グランドマスター	9′36″76	ブルース・リー	S4

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（さくら）	6,625,200	AES-NAD	ALL(連)(同)
ストリートファイターZERO3（ガイ）	6,070,200	AES-茶柱	ALL(連)(同)
ストリートファイターZERO3（ローズ）	6,060,000	AES-NAD	ALL(連)(同)
ストリートファイターZERO3（春麗）	5,982,400	HARD-HPI	ALL(連)(同)
ストリートファイターZERO3（コーディ）	5,720,200	HARD-M. H	ALL(連)(同)
ストリートファイターZERO3（キャミィ）	5,636,100	AES-バティー西	ALL(連)(同)
ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	5,527,100	FERC?-七五三	ALL(連)(同)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	575,100	AXD-ちびすけ	ALL
ソウルキャリバー（アスタロス）	1′38″46	HARD-TORA	ALL
レイディアント　シルバーガン（ステージ2）	12,708,180	Ating-AB平 人間原子力十黙死六	ALL ソードのみ

GAME INN SAM　蕨店　埼玉
蕨市塚越1-2-5　2F　☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J-B5th）	32,488,150	REF	ALL 残4/6
★ストライカーズ1945Ⅱ（キ84疾風）	3,177,800	DAB. S	(連)2周ALL 残2、B3
ブレイジングスター	67,045,020	SGL-SAKI（ABC）	(連)ALL DINO135
R-TYPE	2,349,400	ⒶⒶⒶT. Y	(連)2周ALL
ライデンファイターズJIT（イクシオン）	116,393,452	REF	(連)ALL3 残0、B4

ゲームプラザ　コトブキ　埼玉県
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′36″15	のび	ALL
ソウルキャリバー（ミツルギ）	1′57″79	KSM(恵)	ALL
ソウルキャリバー（アスタロス）	2′22″88	ZYX	ALL
ソウルキャリバー（キリク）	2′29″20	ZYX	ALL
ソウルキャリバー（ヴォルド）	2′38″10	のび	ALL
ソウルキャリバー（タキ）	2′45″15	ZYX	ALL
ソウルキャリバー（ナイトメア）	2′47″10	のび	ALL
ソウルキャリバー（ファン）	3′09″12	のび	ALL
ソウルキャリバー（シャンファ）	3′50″85	のび	ALL
ソウルキャリバー（吉光）	4′00″20	のび	ALL

プレイスポット　ビックワン　埼　玉
越谷市南越谷1-19-6　☎0489-87-3226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	16,642,610	ZBL-NAI	5面1143万BH2
レイディアント　シルバーガン（ステージ2）	18,252,330	TWT-ボーンナム	ALL
Gダライアス（ο）	51,348,150	G・GET'S	ALL

熊谷ガリバー　埼　玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	3,108,700	寄居町　日本水バンザイ　ザンギ柴崎	ALL
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′33″82	アカサラ先生→高澤君→(新)	ALL
ソウルキャリバー（ヴォルド）	2′04″92	SNT(新)	ALL
ソウルキャリバー（キリク）	3′05″92	これから2　KFC	ALL
レイディアント　シルバーガン（ステージ4）	11,899,720	クリアしただけですわ　ONKEL	ALL 次から稼ぎ開始
タイムクライシス2	1,971,690	210万くらいは出したい　IQ?	ALL 90.8%
ブレイジングスター（ウィンディナ）	63,701,590	SNT(新)	ALL(連)
Gダライアス（ν）	37,689,760	technodrv 152.6%-JK	ALL(連)
Gダライアス（ξ）	33,914,830	岡田兄弟の後継者（のつもり）	ALL(連)
Gダライアス（ο）	53,474,860	もーこんな生活いや IRD-ZKR	ALL(連) 30万落ち

セイタイトー・サンヒルバージョン　栃　木
塩谷郡高根沢町光陽台1-1-1　☎028-675-7595

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷電DX（初級コース）	7,482,840	ZBL-らじあめさんへ CHOKU	ALL(連)　2P側 まあまあ
きらめきスターロード	51,000	グラムちゃんMK-Ⅱ	ALL コツコツと伸ばします
ランドメーカー	15,397,730	KIT	ALL
GダライアスVer2（λ）	38,723,390	TTB-ひろりん	ALL(連)
GダライアスVer2（ξ）	40,572,860	ξ道中ツライですぅ ひろりん	ALL(連) クリアボーナス770万
GダライアスVer2（ο）	56,236,850	あと80万! ひろりん	ALL(連) 残×2

トミーナムコ　群　馬
高崎市本町3-69　☎027-325-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイディアント　シルバーガン（ステージ4）	24,443,410	ECM-SSI-S". I"	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（ロレント）	4,914,100	魔B党―おしょう	ALL
ストリートファイターZERO3（ブランカ）	4,650,800	魔B党―おしょう	ALL
ストリートファイターZERO3（ガイ）	4,473,100	やすき	ALL
ストリートファイターZERO3（春麗）	4,447,800	放課後穴うめクラブ とのまくん	ALL
ストリートファイターZERO3（かりん）	3,359,500	放課後穴うめクラブ とのまくん	ALL
ストリートファイターZERO3（キャミィ）	3,228,600	放課後穴うめクラブ とのまくん	ALL
ストリートファイターZERO3（さくら）	3,082,300	放課後穴うめクラブ とのまくん	ALL
サンダードラゴン2（2P側）	5,990,780	720205-田村	ALL(連) 3ボスなし
ストリートファイターEX2（ダルシム）	2,506,100	忘れた	ALL

モンテカルロ　群　馬
高崎市中紺屋町11　☎027-323-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（ロレント）	5,557,800	魔B党―おしょう	ALL
ストリートファイターZERO3（ダルシム）	3,740,000	魔B党―おしょう	ALL
ストリートファイターZERO3（さくら）	4,439,200	松原　葵	ALL
レイディアント　シルバーガン（ステージ2）	20,370,140	JGA-SOL	ALL 残15A序盤ミス
エスプレイド（美作いろり）	20,647,580	深山　奏子	ALL 残×0
サイキックフォース2012（ウォン）	2′51″64	魔B党―おしょう	ALL
サイキックフォース2012（ウェンディ）	3′33″82	へっぽこV	ALL
ソウルキャリバー（キリク）	1′55″34	魔B党-K. O	ALL
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′47″00	明日葉　翔	ALL
デイトナUSA2（上級）	3′53″46	モロッコこば吉	ALL　MT ハード車

ゲームコンドルパートⅡ　静　岡
静岡市鷹匠3丁目1-13スカイコーポ1F　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷電DX（練習）	9,210,150	HBC-PAC	1-5赤
1942	12,238,390	30代ゲーマー	1cALL 残14機
バツグン	13,993,390	サザンクロス夫婦	5面
アームドポリスバトライダー（VerB）	9,255,140	川口隊長毒ヘビにかまれる。	上級ギガヤマ無し。
G-ダライアス（οゾーン）	41,931,700	強制的に申請された	クジラ 1cALL
ストリートファイターZERO3（かりん）	8,943,300	インチキマンKP	小ZI ZMバグ使用
ウィンターヒート	10,751	もー無いの？KP	リルウァー ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	269,546,500	静岡オレンジ夫婦	2-7火蜂 S強化

アイリン夢空間　岐阜県
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターEX2（D.ダーク）	3,117,000	G・CRUSH-HKK-チャック	ALL　(連)(必)
★ストリートファイターEX2（シャドウ）	3,101,800	G・CRUSH-HKK-チャック	ALL　(連)(必)
★ストリートファイターEX2（ハヤテ）	3,099,900	G・CRUSH-HKK-チャック	ALL　(連)(必)
★ストリートファイターEX2（ななせ）	2,974,900	☆CAT'S-AKN-きみちゃん	ALL　(連)(必)
★ストリートファイターEX2（バルログ）	2,966,800	G・CRUSH-HKK-ブロン	ALL　(連)(必)
★ストリートファイターEX2（リュウ）	2,918,800	☆CAT'S-AKN-きみちゃん	ALL　(連)(必)
★ストリートファイターEX2（ガイル）	2,792,400	G・CRUSH-HKK-ブロン	ALL　(連)(必)
★ストリートファイターEX2（ほくと）	2,789,300	☆CAT'S-HKK-きみちゃん	ALL　(連)(必)
ストリートファイターEX2（カイリ）	2,779,500	☆CAT'S-AKN-HKK-きみちゃん	ALL　(連)(必)
ストリートファイターEX2（シャロン）	2,775,200	G・CRUSH-HKK-チャック	ALL　(連)(必)

ゲームブルース　岐　阜
大分市高島町1-43第1ビル1F　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'98	391,900	MRG	1cALL 京・庵・ちづる
ストリートファイターZERO3（リュウ）	2,467,400	ATUパイザー	1cALL
ストリートファイターEX2（ガルダ）	1,901,700	MACKY	1cALL
レイディアント　シルバーガン（ステージ2）	14,524,000	M.S	1c
マーヴルVSカプコン（ガンビット・ロックマン）	2,647,900	K.A	1cALL
ソウルキャリバー（ナイトメア）	2′48″67	HIR	1cALL
ソウルキャリバー（ヴォルド）	3′28″38	URU	1cALL
ソウルキャリバー（ミツルギ）	3′10″12	AHG	1cALL
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	3′50″55	Y.I	1cALL
ソウルキャリバー（キリク）	4′01″25	C.A	1cALL

Y.Pエンゼル　岐　阜
多治見市本町12-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'98	398,600	TAK	山マヒ
マーヴルVSカプコン	2,192,000	TAK	春麗＆モリガン
マーヴルVSカプコン	2,422,300	EMP	モリガン＆ロック
ストリートファイターZERO3	4,111,300	ゴウキ	G＝MALL
ストライカーズ1945	1,140,600	仁	K184
ストライカーズ1945	8,698,000	T.N	サムライソード

ゲームプラザ　イエローハット　愛　知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'98	378,700	えくすたあ	ALL
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′35″44	URL	ALL
スペースボンバーVerB	8,062,100	プレジデン党-NGK	ALL
ストリートファイターZERO3（さくら）	3,573,300	TMC＄と＄	ALL Zisn
パニックパーク	515	BTO	モグラパニック

プレイシティキャロット納屋橋店　愛　知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプC）	602,979,760	社会人H. S	ALL　残0 SHOT強化
アームドポリスバトライダー	15,823,370	EIC	ラスボス 上級
ビートマニア2ndMIX	417,001	SOLID-AMC(谷)	Am→STM→MT→R2
タイムクライシスⅡ（Dパート）	835,380	へっぽこ銃士 古ちょん	ALL
アルペンレーサー2（T. T）	1′43″997	ASG-如月浪人-RIN	ハイスピード ダウンヒル
ソウルキャリバー（ミツルギ）	1′56″72	SOLID-AMC(谷)	ALL
アストラスーパースターズ（ステラ）	51,377,700	ASG-如月浪人-RIN	ALLⓅ11Ⓢ7Ⓥ1
アストラスーパースターズ（レタス）	52,585,200	SOLID-AMC(谷)	ALL Ⓟ×9
テクノドライブ（総合評価）	159.70%	たろ	誘導―パワー 制御―バック

GAME'S Will　京　都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（ミツルギ）	1′56″94	L2A入隊希望！！拓	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3（さくら）	6,756,900	DIL(乗)	ALL　(連)
レイディアント　シルバーガン（ステージ2）	19,768,930	L2A新入社員	ALL　(連) 5A 980
★ストリートファイターⅢ　2ndインパクト（リュウ）	9,999,900	DIL(乗)	ALL　(連)
★ストリートファイターⅢ　2ndインパクト（イブキ）	9,066,400	L2A-GYO	ALL　(連)
★ストリートファイターⅢ　2ndインパクト（ケン）	8,947,400	DIL(乗)	ALL　(連)
★ストリートファイターⅢ　2ndインパクト（ダッドリー）	7,549,700	ヅガ夫	ALL　(連)
★ストリートファイターⅢ　2ndインパクト（ショーン）	7,536,500	ヅガ夫	ALL　(連)
ライデンファイターズ（エイジスⅣ）	110,036,040	XRX-いしはらくん	ALL　(連)
ライデンファイターズ（チェイサー2000）	110,185,460	XRX-いしはらくん	ALL　(連) 初クリア

GAME'S MILK　京　都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（さくら）	6,822,500	Y.O	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3（アドン）	4,660,000	Y.O	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3（ケン）	4,880,500	赤い彗星	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	4,584,600	剣聖のお茶くみ ANCHAN	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3（ユーン）	4,384,900	GSK	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3（ユーリ）	4,147,200	Y.O	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3（ダン）	3,992,200	Y.O	ALL　(連)
ライデンファイターズ2	109,144,210	GSK	ALL(連) ビーストウイング
★テラフォース	1,951,000	との仕様-Ⓣ	ALL　(連)
★クイズF1　1・2フィニッシュ	4,460,600	WZH	ALL　(連)

GAME's DRAGON　京　都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（美作いろり）	27,064,580	K.M	ALL
アームドポリスバトライダー Bver	18,011,260	PAL	上級 ラスボスまで
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ケン）	8,457,300	ヤンロンチャ	ALL　(連)
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（エレナ）	4,561,000	ろらっとちゃ	ALL　(連)
ストリートファイターⅢ2ndインパクト（ショーン）	5,077,100	スコアください	ALL　(連)

ミッキー2　大　阪
大阪市浪速区恵美須東1-17-14　☎06-643-6145

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′26″20	SYG-CCあらく(欽)	ALL
ストライカーズ1945Ⅱ	2,957,000	SYG-中野龍三	ALL　震電 ノーミス
バトルガレッガ（ボーンナム）	14,923,380	SYG-GBS	ALL 鳥182万
怒首領蜂（Bタイプ　S強化）	502,095,000	はち	ALL
バトルガレッガ（4号機）	14,768,030	SYG-D.I	ALL 鳥240万
サイヴァーン（3号機）	26,084,770	CFK-TTT	2週ALL 10万落ち
ライデンファイターズJET	87,579,616	SYG-GBS	PHASE2まで

タイドーイン002スタジアム　大　阪
豊中市玉井町1-9-3　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォース2012（ガデス）	1′43″16	ITK＝カンタロー	ALL　(同)
★ファイティング武術2nd！（てっしん）	1′45″05	Ⓢ-Ⓔ-WILLARD	ALL
★1941	14,787,900	ⓀYOⓃ²	ALL　(連)
ガンバード（バルナス）	2,257,700	J・G・K-ALL(副)	ALL　(連)
ライデンファイターズ2（フライングレイ）	110,044,520	H・M	ALL　(連)
★G-ダライアス（μ）	35,583,420	L2A-大明神	ALL　(連)
★エスプレイド（J-B5th）	33,134,590	ⓀYOⓃ² 写真集1万8千円(買)	ALL せこかせなし
★ランドメーカー	72,027,420	FEV-EX.㋟	ALL
ストリートファイターZERO3（さくら）	5,899,600	ち・ん・こ	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3（ガイ）	5,864,000	DGD ひさびさに復活！	ALL　(連)

チャレンジャー　ガムガム店　大　阪
吹田市岸部南1-24-9　☎06-317-0433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウリキャリバー（アスタロス）	1′33″99	がんばれみしまっち	ALL
ソウリキャリバー（アイヴィー）	1′48″69	吉光ラブラブ♥	ALL
ソウリキャリバー（タキ）	2′00″79	変態王	ALL
ソウリキャリバー（ソフィーティア）	2′08″82	K	ALL
ソウリキャリバー（ファン）	2′44″05	ボケモンルアー	ALL
ソウリキャリバー（シャンファ）	2′48″77	変態王	ALL
ソウリキャリバー（ミツルギ）	2′57″38	アンチSOK	ALL
ソウリキャリバー（キリク）	2′58″38	ヘボ光KILLER	ALL
ソウリキャリバー（吉光）	3′07″27	ブッ刺し	ALL
ストリートファイターZERO3（ケン）	3,011,000	GON	ALL Z-1ZM

（株）チャレンジャー関大前店　大　阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デイトナUSA2（上級）	3′43″74	KMS(爆)　(欽)	ハードカー MT・TA
上海　真的武勇	142,400	穴埋め	イージー設定 ローラン上海
ライデンファイターズJET	59,891,280	穴埋め	PHASEZ 連付ミクラス
ソウルキャリバー（ナイトメア）	3′42″00	穴埋め	1c　ALL
テトリス・ザ・グランドマスター	LV922	所詮こんなもの	S7

タウンスポットプレイランド　大阪

茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2 (ブランカ)	2,710,100	MIZ神-ZZ(か)	ALL(連)(同) 負け有致悪
ライデンファイターズJET (スレイブ)	92,900,532	巨額脱税師MSV(純)	1cPH2(電)
サイキックフォース2012 (カルロ)	2′08″79	ITK＝カンタロー	ALL
ストリートファイターZERO3 (ケン)	4,649,000	SIN	ALL
ソウルキャリバー (ファン)	2′04″09	保健脱税師T.M(害) (サギ師) (浅)	ALL
ソウルキャリバー (ナイトメア)	2′45″75	ACM	ALL
ザ・キングオブファイターズ'98	586,100	ビリーコーン？	ALL京イオ リクリス
レイディアント　シルバーガン	22,777,830	橋本JOL吉	ALL
上海Ⅲ	105,300	BLACKROCK S	ALL
エスプレイド (相模裕介)	30,112,090	20th-TKS	ALL ♡×5

ジャスコ川西店プレイランド　兵庫

川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	3,632,000	J.K	ALL
ストリートファイターZERO3 (さくら)	3,507,800	ONI	ALL
ストリートファイターZERO3 (コーディ)	3,229,400	NAO	ALL
ストリートファイターEX2 (ガイスト)	2,763,300	K.H	ALL
ストリートファイターEX2 (シャロン)	2,699,800	K.H	ALL
ストリートファイターEX2 (ダーク)	2,612,100	あと40万？ JKP-D.M翔	ALL
ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	2,593,400	K.H	ALL
ゼロガンナー (エキスパートエース)	1,545,000	夏休み里帰りスコア STF-桑名寛千代	ALL AH-1.SX
メタルスラッグ	2,872,900	JKP-ラスボス	ALL
バイパーフェイズ1 (旧バージョン)	2,512,493	BGM最高だ！ あと3日でロム交換	激ムズで6面 死亡1P側

アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広島

大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′58″35	TUY	ALL
ソウルキャリバー (ファン)	2′49″53	KIN	ALL
ソウルキャリバー (ヴォルド)	3′07″55	TAB	ALL
ソウルキャリバー (タキ)	3′21″37	ISO	ALL
メタルスラッグ2			
プチカラット			

プレイシティチャレンジャー　大阪

守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズJET (ノーマル)	49,315,732	S.W	ジャジスピア (R-1)
ライデンファイターズJET (ノーマル)	37,246,666	D.S	ミクラス PH-2
ストリートファイターZERO3 (ロレント)	4,457,800	M&M	Z-1SMALL
ストリートファイターZERO3 (ケン)	4,047,000	ダメ夫	ALL
ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	3,586,800	FUJ(い)	ALL
ストリートファイターZERO3 (ローズ)	3,420,200	西尾バイソン	ALL
ストリートファイターZERO3 (キャミィ)	2,511,700	D.S	ALL
ストリートファイターZERO3 (ゴウキ)	2,524,200	500万出る？ AKI	ALL
エスプレイド (相模裕介)	25,433,940	20th-TKS	ALL
ランドメーカー	18,713,780	ガッツ　サーモンピ ンク	ヨウエン使用 5面まで

ゲームセンターピノキオ　兵庫

明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー (ミツルギ)	1′46″90	LMA(か)	ALL　同付
ソウルキャリバー (アスタロス)	2′01″62	拓さんへスマイルシ ョットばい	ALL　同付
ソウルキャリバー (マキシ)	2′22″97	ヌンチャク使用 (たまに折れます)	ALL　同付
ソウルキャリバー (ヴォルド)	2′23″93	LIR-水無	ALL　同付
ソウルキャリバー (タキ)	2′20″67	当店スコアラー0人 対戦者65536人	ALL　同付
ソウルキャリバー (シャンファ)	2′44″02	当店客0人 解説君カンスト	ALL　同付
ソウルキャリバー (アイヴィー)	3′27″83	当店メモラー1人 おセンチさん1人	ALL　同付
ソウルキャリバー (ナイトメア)	3′31″58	当店ディック1人 ディック(偽)たくさん	ALL　同付
ライデンファイターズ2	106,758,640	KAA	ALL　連 スレイブ
★ゲットバス	11,390	G.N	ALL

チャレンジバンバン　愛媛県

松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ライデンファイターズJET (スレイブ)	120,501,294	FAD-LXSⅦ	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 (さくら)	5,601,200	★-暗黒龍	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 (ローディ)	4,453,000	FAD-YuK	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 (ザンギ)	4,454,000	暗黒龍	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 (リュウ)	4,398,800	暗黒君	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 (本田)	3,825,700	FAD-JAN	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 (サガット)	3,688,200	暗黒龍	ALL　(連)
ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′34″40	FAD-JAN	ALL
ソウルキャリバー (ヴォルド)	2′11″49	FAD-IDA	ALL
エスプレイド (美作いろり)	30,660,260	寿司大王	ALL　(連)

TiLT堺東　大阪

堺市中瓦町2-3-12　☎0722-24-6808

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ランドメーカー	31,584,680	ガルヴァ	ALL　裏面 欄鈴使用
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト (豪鬼)	4,485,000	雷蔵	ALL
ティンクルスタースプライツ	1,971,330	衛藤大志	ALL リアリー・T
上海Ⅲ	50,300	AMI	5面クリア 6面
ヴァンパイアセイヴァー (ザベル)	306,600	あなうめくん	4面

扇ケ丘レジャーセンター　石川

石川郡野口市町高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースボンバー (Bver)	9,091,500	T.I	ALL　(連) 残1
★アストラスーパースターズ (ステラ)	73,607,400	ああるかもね	ALL　(連)
★ストリートファイターZERO3 (春麗)	8,010,300	ああるかもね	ALL　(連) オール(八)
ストリートファイターZERO3 (バーディ)	6,727,100	凄ま自慰ああるかもね	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 (カリン)	6,141,900	ちゃいなみきちかぼう	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 (ナッシュ)	6,113,500	〃	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 (さくら)	5,583,700	あにでし	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 (ダン)	4,092,800	とりあえず	ALL　(連)
★プリクラ大作戦 (クララ)	42,834,600	滋賀の覆面がライバル NCP-ねこん	ALL　(連)(必)

モンキーハウス本館　福岡県

福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3 (バルログ)	4,529,300	00〒	ALL(連)(同)
ランドメーカー	45,865,640	G.M.C機械げえむのご んちゃん(ぼ)	ALL
★サイヴァーン (FERIOUS)	28,113,330	G.M.C機械T・H(ぼ)	ALL(連)
★ソウルキャリバー (3スタロス)	1′13″76	負け！	ALL
★ソウルキャリバー (マキシ)	1′32″80	G.M.C機械T・H(ぼ)	ALL
★ソウルキャリバー (ヴォルド)	1′43″47	同上	ALL
★ソウルキャリバー (ミツルギ)	1′25″62	同上	ALLタキ死ね
★ソウルキャリバー(アイヴィー)	1′37″25	HIE	ALL
★ソウルキャリバー(シャンファ)	1′41″51	HIE	ALL
★ソウルキャリバー (キリク)	1′46″42	HIE	ALL

チャレンジャーアババ天神橋　大阪

大阪市北区天神橋3-9-1　☎06-357-6677

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	116,070,940	AXIOM- H.Y(奈)	ALL　(連)付 J・スピア
ライデンファイターズ2	109,044,320	H.M	ALL　(連)付 フライングレイ
★ハーレーダビットソン	5,803,840	参考記録さみあ	ALL 白バイ　AT
ナムコクラシック2 (パックマン オリジナル)	261,300	元店長 (笑)	ALL　残3
★ロックマン2 (ストーリー3)	1,430,800	咆哮野郎一鬼愛一 まJU	ALL　(連)付 フォルテ
ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	645,710	ラスボス仮面落ち AXIOM-H.Y(奈)	ALL　残0 1UP×0

ゲームセンター　パスカル　大福店　岡山

岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア2ndMIX	1089-16-0-0	知世もいいなあ	EXボーカル
ランドメーカー	26,982,960	ダーツ	1coin 0面リンレイ
メタルスラッグ2	4,260,580	(株) 秋山	1coin ALL
対戦とっかえだま	5,121,500	ダーツ	ALL教授 24連鎖76個
ストリートファイターZERO3 (R.ミカ)	6,286,500	ZZZ七首	ALL
上海Ⅲ	99,400	さくらにもえもえ	ALL
ランドメーカー	26,542,260	みしゃくじ	ALL 楼蜃子

サブカルチュア　福岡

筑紫野市二日市北1丁目2番3号　黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3 (ケン)	6,714,400	YST-MUGEN	ALL　(連)(同)
ストリートファイターZERO3 (さくら)	6,191,700	LLT-吟人	ALL　(連)(同)
ストリートファイターZERO3 (かりん)	5,555,000	YST-SUMIRE	ALL　(連)(同)
スペースボンバーVer.B	9,084,500	FTC-MIY	ALL　(連)
ストライカーズ1945Ⅱ (F-5Uフライングパンケーキ)	3,085,800	エフワンストライカ ーズ　I.O	ALL　(連)
ライデンファイターズ2	106,979,880	ATS-LKC	ALL　(連) チェイサー

アミューズメントスクエア　WING　和歌山

若山氏島崎町3-1　ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド (J-B5th)	26,610,050	おぐやん！	ALL ライフ2/6
G-ダライアス (ο)	48,834,060	おぐやん！	ALL
ストリートファイターZERO3 (R.ミカ)	3,277,700	内田成宣	ALL Z-ISM
ストリートファイターZERO3 (ロレント)	2,599,900	しーるそーと しきょう	ALL Z-ISM
ストリートファイターZERO3 (かりん)	2,416,100	赤いきつね	ALL Z-ISM
ストリートファイターZERO3 (バルログ)	1,525,100	しーるそーと しきょう	ALL Z-ISM
ストリートファイターZERO3	1,473,100	うしっさん	ALL Z-ISM
ザ・キングオブファイターズ'98	388,700	NAA	ALL いおりチーム
ロックマン2 (フォルテ)	550,800	うしっさん	ALL ストーリー2
オーバートップ	3′35″20	KA.	ALL

イーストランドファミリーガーデン　岡山

津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3 (リュウ)	4,315,900	第13師団隊員 Thomas	ALL　X
ストリートファイターZERO3 (豪鬼)	4,063,600	第13師団隊員 Thomas	ALL　X
ストリートファイターZERO3 (ローズ)	4,500,000	K.Sゾロ目の達人 (殺人？)	ALL　X
ストリートファイターZERO3 (キャミィ)	3,889,900	F.マスオ	ALL　X
ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	2,902,200	F.マスオ	ALL　X
ストリートファイターZERO3 (春麗)	4,951,600	KAG三厳 チャイナ服らぶらぶ	ALL
サイキックフォース2012 (刹那)	2′26″06	K.S らぶらぶ．．なに？	ALL
ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′39″99	K.S　殺人？	ALL
ソウルキャリバー (ミツルギ)	1′52″10	NNJ	ALL
ターボアウトラン (コクピット)	8′46″18	オー田ンボアウトラ ンレッツプレイ！	ゴール　MT 言わんとダメ

青木玩具店　長崎

島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3 (ケン)	1,983,700	稼がない C-B0LTVIC	1回だけ ALL
ストリートファイターZERO3 (リュウ)	1,863,800	稼げない C-B0LTVIC	1回だけ ALL
ストリートファイターZERO3 (豪鬼)	1,963,700	穴ウメ C-B0LTVIC	1回だけ ALL
ストリートファイターZERO3 (春麗)	1,843,600	がんばろう C-B0LTVIC	1回だけ ALL
ザ・キングオブファイターズ'98	344,000	N.U	アドバンスト ALL
ザ・キングオブファイターズ'98	318,000	N.U	4-4 ALL
ザ・キングオブファイターズ'98	331,600	N.U	エキストラ ALL

ゲームハウスJoy＆ゲームスペース姫路店　兵庫

神戸市東灘区岡本2-11-21　☎078-453-4985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セクシーパロディウス (オプション)	7,186,600	天馬屋(犯)(ま)	ALL　(連)付 (犯)結成7周年
ソウルキャリバー (ソフィーティア)	2′27″44	AIR	ALL
ソウルキャリバー (マキシ)	2′43″56	S.O.S	ALL
ソウルキャリバー (ミツルギ)	2′55″72	BAD	ALL
ソウルキャリバー (ナイトメア)	4′08″60	ASH	ALL
ソウルキャリバー (ファン)	4′16″91	BAD	ALL
ソウルキャリバー (ヴォルド)	4′34″96	AAB	ALL
ソウルキャリバー (キリク)	4′43″64	MAT	ALL
ソウルキャリバー (タキ)	4′43″98	INA	ALL

オキモト　広島

広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3 (ガイ)	3,866,900	玉	ALL
ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	3,690,600	玉の井	ALL
ストリートファイターZERO3 (ロレント)	3,688,000	玉	ALL
ストリートファイターZERO3 (R.ミカ)	3,233,400	玉乃井	ALL
ストリートファイターZERO3 (ブランカ)	3,200,100	玉野井	ALL
ストリートファイターZERO3 (春麗)	3,123,900	玉	ALL
ストリートファイターZERO3 (ケン)	3,198,000	玉	ALL
ストリートファイターZERO3 (ローズ)	3,094,400	玉	ALL
ストリートファイターZERO3 (キャミィ)	3,077,600	修	ALL
ストリートファイターZERO3 (ダルシム)	3,047,700	玉ちゃん	ALL

ゲームプラザショールーム　熊本

熊本市黒髪5丁目4-62 (2F)　☎096-343-9831

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー (アスタロス)	1′33″29	まさと	ALL
ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′49″00	松桐さくら	ALL
ソウルキャリバー (シャンファ)	3′27″63	たけてつ	ALL
ストリートファイターZERO3 (ソドム)	2,419,100	T-2	ALL
ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	2,931,800	ロシアの赤い風	ALL
ストリートファイターZERO3 (豪鬼)	3,341,500	一発勝負	ALL
テトリスプラス	999,900＋α	1時間OVER	ALL ノーマルモード
ライデンファイターズJET	87,898,910	入荷3日目	ラス面　(連)付

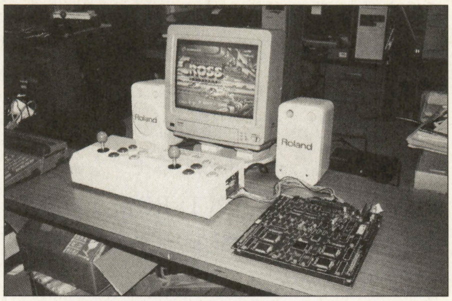
ゲーム・ファンの究極の趣味！

基板生活

第1回　ゲーム基板の世界へようこそ！

「好きなゲームを自分の家で思う存分楽しみたい」，「もう少しでクリアできそうだったゲームが，ゲーム・センターから消えてしまった」といった経験のあるベーマガ読者はいないだろうか。あこがれのゲーム・センターのゲームをそのまま自分の部屋で好き放題プレイできるとしたら・・・。そんなゲーム好き人間にとっての究極の楽しみかたの一つが，「中古ゲーム基板」だ。今月から始まるこのコーナーでは，こんな思いを満たしてくれるゲーム基板の魅力をたっぷりとお伝えしよう。

© KONAMI 1988



ゲーム基板って何だ？

ゲーム・センターのゲームをそのまま自宅で遊ぶってどういうことだろう。そもそも「ゲーム基板」って何だろう。

「業務用ゲーム基板（P.C.B.）」とは，一言でいえばゲーム・センターで動いているゲームの中身のこと。ゲーム・センターのゲームは，基本的にモニタや操作パネルの付いた筐体の中にゲーム基板を入れ，ゲームを動かしている。このゲーム基板を取り替えれば，その筐体でいろんなゲームができるというわけ。

ゲーム基板には，そのゲームを動かすのに必要なものすべてが搭載されている。ゲームのプログラムが保存されているROM，そのプログラムを実行するためのCPU，音を鳴らすための音源チップ，画面を表示させるためのビデオ回路などなど・・・。このゲーム基板に電源を供給してやり，あとは画面を映すためのモニタ，キャラクターを操作するためのコントローラ，音を出すためのスピーカにつなげれば，ゲーム・センターと同じようにゲームがプレイできるのだ。

本物のアーケード・ゲームが家で楽しめる？

でも，ゲーム・センターで動いているアーケード・ゲームを，われわれのような一般のゲーム・ファンが手に入れることができるの？　という疑問を持つ読者もいるだろう。ちょっと考えてみよう。長い間ゲーム・センターで働き，ほとんどプレイする人もいなくなってやがて消えていく。そんなゲームはどうなってしまうのか。そのままゴミとして捨てられる？　それじゃあまりにもったいないではないか。そこで登場するのが「中古ゲーム基板」の世界である。ゲーム・センターでいらなくなったゲームは，中古ゲーム基板業者に買い取られるなどして，中古ゲーム基板専門店で売られることになる。おそらく多くの読者が一番お世話になるのが，この中古ゲーム基板専門店だろう。

実際にはもっとさまざまな流通経路をたどってわれわれの手元にゲーム基板が届くわけだが，そのへんの説明は次回以降に回すとして，ともかくわれわれ一般人でもこのようにして本物のアーケード・ゲームを入手し，自宅で楽しむことができるのである。

家庭用ゲーム機とアーケード・ゲームの違いは？

とはいえ，そもそも業務用のアーケード・ゲームを家庭で楽しむというのだから，セガサターンやプレイステーションなどの家庭用ゲームをやるのとはちょっと勝手が違う。まず，ゲーム基板は中古とはいえ高い。これは，アーケード・ゲーム基板と家庭用ゲームのシステムの違いが原因なのだ。

家庭用ゲーム機は，本体にROMカセットやCD-ROMを挿入するだけで安価にいろいろなゲームが楽しめる。これは，ゲームを動かすための主要部分であるCPUやCD-ROMプレーヤ，サウンド・チップ，ビデオ回路といった，いわゆる「ハード」がゲーム機本体側に内蔵されており，ROMカセットやCD-ROMの「ソフト」にはプログラムのみを収めておけばよいからだ。

一方アーケード・ゲーム基板は，最初に説明したように，基板の上にCPU，サウンド・チップ，ビデオ回路などまで積んでしまっている，いわばハードとソフトがひとまとめになっているようなもの。だから基板の値段は高い。しかし，使われているCPU，サウンド・チップなどはそのゲームに合わせてチョイスされたものなので，ハードの機能を十分生かしたゲームが楽しめることになる。このあたりが，どんな種類のゲームでもそれなりに動かせるように設計された家庭用ゲーム機との大きな違いだ。

ただ，最近ではアーケード・ゲームでも，メーカーごとに家庭用ゲーム機と近いシステムを採用しているものがある。それが「システム基板」と呼ばれるものだ。これについては今後くわしく説明していくので，頭の片隅に置いておこう。

ズバリ，ゲーム基板の魅力とは！

最近ではゲーム基板でなくとも，家庭用ゲーム機でゲームセンター並のゲームが楽しめるようになってきた。それでも，根強いゲーム基板マニアは数多い。そんなマニア達をひき付けるゲーム基板の魅力とはいったい何だろうか。

その1　家庭用ゲーム機に移植されずに消えてしまったゲームがプレイできる

自分が好きで毎日のようにプレイしていたゲームが，クリア目前でゲームセンターから消えてしまった。家庭用ゲーム機への移植を期待したが結局移植されずじまいでくやしい思いをしたという人がいるんじゃないだろうか。そんな思い入れのあるゲームが，基板を買うことでまた楽しむことができる。昔遊んだあのなつかしのゲームに再会できるのだ。ゲームマニアにとってこれほどうれしいことはないと思うが…。

その2　ゲームセンターと全く同じゲームがやり放題

家庭用ゲーム機の性能が上がったといっても，必ずしも完全移植を望めるわけ

ではない。そのゲームをやり込めばやり込むほど，些細な部分に不満を感じてしまう人もいるだろう。そんなこだわり派のわがままも，ゲーム基板なら聞いてくれる。なにしろ正真正銘の本モノなんだから。ゲーム途中でのCD-ROMからの読み込みもないし，移植のデキを気にする必要もないのだ。

その3 自分で動かすよろこび

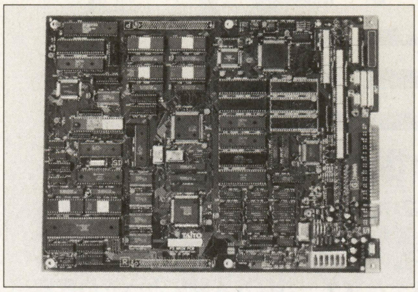
ゲーム基板ライフを送っているうちに，最初はハーネスの自作から，操作パネルなども自作してしまうようになる。そうなると何でも「自分でやる」楽しみが出てくる。ちょっとした断線ならテスターとハンダごてでチョイチョイと修理。むしろ本当の意味でゲーム基板を楽しむならば，それくらいの知識は身につけたい。「DOS/V製作」よりもちょっと複雑な部分があるかもしれないけど，ベーマガ読者ならチャレンジするしか！

これがゲーム基板を楽しむシステムだ！

ここまでで基板とはどういったものか，そしてその魅力がわかってもらえただろうか。次に，実際に自分の部屋でゲーム基板を楽しむための，基本構成を簡単に紹介しよう。これは，「ここまで揃えればとりあえず快適に基板ライフが楽しめる」といったレベルのもので，もっと簡単にもできるし，こだわろうと思えばいくらでもこだわれる。

なお，それぞれについてだいたいの目安になりそうな価格を書いておいたので，参考にしてほしい。次号からそれぞれについての解説もするので，お小遣いをためておこう！

1.ゲーム基板（5,000円前後～）

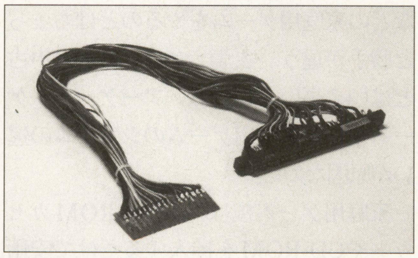


肝心のゲーム本体がこれ。システムの心臓部だ。

2.コントロール・ボックス（28,000円前後～）

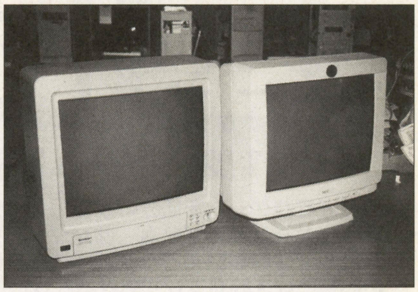
一見家庭用ゲーム機のハードのように見えるが，中身はもっと単純。ゲーム基板に供給するための電源と，操作パネル，モニタへの出力端子が一体になったものがコントロール・ボックスだ。写真はキョーワインターナショナルの「COMBO AV」。スピーカ内蔵，S端子出力，ビデオ出力も付いているので，最低限これとゲーム基板，それにハーネスがあれば家のテレビにつないでゲームができる。

3.ハーネス（2,000円前後）



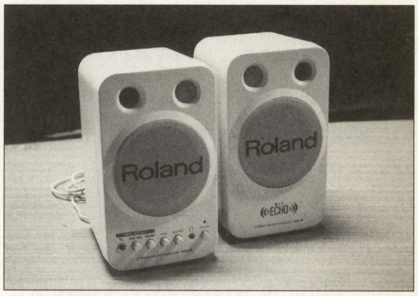
ゲーム基板とコントロール・ボックスをつなげるためのケーブルと考えてもらえればいい。ゲーム基板によって配線がさまざまなので，基本的にはゲーム基板によって独自のハーネスが必要になる。

4.モニタ（25,000円前後～）



ゲーム画面を映すためのモニタ。接続の方法はさまざまだが，COMBO AVのように家庭用テレビにつなげられるものは，必ずしも必要というわけではない。きれいな画面で楽しみたいなら，左下の写真のようにアップスキャン・コンバータを使ってパソコンのディスプレイに映すこともできる。ここで注意しなければならないのは，アーケード・ゲームでは縦画面のゲームも結構多いということ。しかしモニタには縦置きを禁止しているものが少なくない。理想は専用のモニタを購入することだ。

5.スピーカ



ゲーム・センターの本モノゲームをやるなら迫力ある音で楽しみたいものだ。COMBO AVなどにはスピーカが内蔵されているが，パソコンの内蔵スピーカと同じく非常に簡単なもの。コントロール・ボックスのスピーカ出力端子から外部スピーカや自分のステレオなどにつなげば，迫力は段違いだ。また，基板から直接音声を出力するものは，ケーブルを自作してスピーカにつなげるという手もある。

※　　　※

以上，まずは入門編ということでゲーム基板の基本的な説明をしたが，わかっていただけたかな？　ゲーム基板は基本的にお金と根気のいる趣味だ。だからコツコツお小遣いをためて，腰を据えてじっくり楽しもう。

それではまた来月。

© KONAMI 1988

※実際に基板を購入したいという方は，次ページのキョーワインターナショナルの広告をご覧ください。

皆様に親しまれて16年!16THフェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　通信販売専門　バーゲン開催中

アイレム
- R-TYPE Ⅱ 10K
- スパルタンX 10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- カプセルインベーダー 18K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各18K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各15K
- 銀河帝国の逆襲 15K

SNK
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 18K
- ネオジオMVSカセット
- 各種 格安

☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 2枚付

カプコン
- 殿様の野望Ⅱ, Q&D 各3K
- 1942・バルガス 各8K
- 1943 15K
- ストリートファイター 15K
- SF-Ⅱ 5K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- チキチキボーイ 25K
- マジックソード 18K
- ナイツオブザラウンド 15K
- 天地を喰う 15K

CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 2K
- ドギューン 8K
- V-5 8K

コナミ
- グラディウス(電源H付) 20K
- 〃 〃 Ⅱ 20K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
- パロディウスだ, 出たなツインビー
- ヘクシオン 各3K
- クライムファイター 10K
- 〃 〃 2 12K
- 魔獣の王国 38K
- Q-バート 28K
- キューブリック 28K
- サーカスチャーリー 8K
- GX ROMボード 格安 1K~

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- セイントドラゴン(天聖龍) 5K
- P-47エイシス. 湾岸戦争. ゲーム天国. グラティア. エンゼルキッス. スーチーパイⅡ(ロム) 各1K
- メガシステムマザー 格安

デコ
- 空手道・ロボコップ 各 5K
- ダークシール 8K
- ドラゴン忍者 7K
- クルードバスター 5K
- コブラコマンド 5K
- プロゴルフ・テニス 各3K
- マジカルドロップ 2K
- 〃 〃 +1 5K
- 大相撲 5K

セガ
- フリッキー 18K
- ファンタジーゾーン 12K
- アレックスキッド 15K
- カルテット 2 15K
- ぷよぷよ. テトリス 各2K
- コラムス2、コラムス 各2K
- ボナンザブラザーズS24) 10K
- シャドーダンサー 5K
- テディボーイブルース 18K
- タイムスキャナー16B 5K
- ガルディア 18K
- 忍(しのび) 3K
- ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c) 各3K
- モンスターランド 15K
- ドキドキペンギンランド 25K
- スケ番雀士 竜子 H付 18K
- トランキライザーガン、N-SUB
- 平安京エイリアン、他
- 詳細は情報FAX(下記)を!!

タイトー
- スペースインベーダー 25K
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探検隊 5K
- べんべろべー 15K
- メイズオブフロット 3K
- 中華大仙, 功里金団 各5K
- 飛龍の拳 18K
- バブルボブル 12K
- 飛翔鮫(F. SHARK) 5K
- 究極タイガー 8K
- アルカノイド S付 3K
- 〃 リベンジー S付 5K
- ヴォルフィード 2K
- パズニック、フリップル 各2K
- ダッシュ野郎 15K
- フォーティ ラブ 5K
- イグジーザス 12K
- 女三四郎 15K
- フィールドゴール 38K
- スラップファイト 5K
- リングレイジ、 5K
- バグマン 12K
- TUBE-IT(ロケVer.)
- パズル、インストデップなし 8K

スペースインベーダー オリジナル
(アップライト筐体用の基板)
(モノクロ) 25K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン5K. ルナーク5K
マザー不要の場合 −3K

F3-Subカートリッジ
0.5Kより各種

テクモ
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース 15K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K
- ボンジャック 15K
- がんばれギンくん 5K
- スイマー 15K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッチボール 2K

ニチブツ
- アームド エフ 5K
- テラクレスタ(FM音源版) 8K
- 五目ならべ(連珠) 5K
- クレージークライマー(c) 18K
- ムーンクレスタ (c) 10K
- ムーンエイリアンP-Ⅱ 8K
- フリスキートム 68K

UPL
- タスクフォースハリアー 5K
- ムスタング、ゴモラ 各8K
- アクロバットミッション 8K

ユニバーサル
- スナップジャック 12K
- コスミックアベンジャー 18K
- ミスターDO(雪だるま) 10K
- Mr. Do ユニコーン 10K
- Mr. Do ワイルドライド 10K
- ジャンピングジャック 18K

ナムコ
- ナムコクラッシクVol1 15K
- 〃 〃 Vol2 25K
- マーベルランド 18K
- アサルト パネル付 18K
- コスモギャングザビデオ 18K
- ドラゴンセイバー 18K
- 子育てクイズマイエンゼル 2K
- 〃 〃 2 3K
- 源平討魔伝 20K
- スカイキッドDX 38K
- グロブダー 25K
- マッピー 15K
- ギャプラス 8K
- ドルアーガの塔 20K
- エメラルディア 3K
- キング&バルーン音声Bなし 15K
- スーパーワールドコート 3K
- ニューラリーX (c) 10K
- ニューマンアスレチック 10K
- ディグダグ ギャラガ 各3K
- ジュニアパックマン 25K
- ミスパック(c)MIDWAY 10K
- パックマン (c) 5K
- ギャラクシアン (c) 5K

バーゲン開催中

最新
中古基板情報は
FAXで!

その他
- パイプドリーム 5K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- ミサイルコマンドS付 48K
- ブラックホール, レッドUF 各8K
- ポラックス, ボルフィード 各2K
- サーカス(風船わり) 80K
- センティピード 15K
- タイタン、プログレス 各10K
- クレージーコング 15K
- セルフィーナ 10K
- 珍品・逸品 各種 あります。
- 詳細はFAX情報をご覧下さい
- ズンズンブロック 68K
- Qバート 28K
- ヨットマン 38K
- バンバンカー 12K
- ニュージグザグ 8K
- 激走(イースタン) 12K
- カンガルー 8K
- キャプテンスタントマン 8K
- シルバーランド 28K
- カベール(センサー付) 10K

任天堂 VSボード ☆☆☆ 各種 格安 販売中

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 麻雀フライデー, ズームイン, 麻雀大予言, ねるとん牌鯨団, 早くやってよ, 麻雀学園, グッとE雀, 大人の麻雀、各1K　トリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム, 華の舞、各2K　スーパーリアルⅢ3K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV3K スーパーリアルⅥ 3K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)		58K◎
サンダーブレード	(a)	8K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	8K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	18K◎
スペースハリアー	(a)	48K◎
G-LOC ストライクファイター	(a)	各15K
エアーコンバット	V21(a)	18K
スターブレード	V21(a)	12K
ギャラクティツクストーム		12K◎
ナイトストライカー		38K◎
ウォーリアブレード		5K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付
画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意　◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)　他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基盤は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。
分割払い(頭金なし)始めました
詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基盤は全商品消費税込みです

バーゲン開催中　リスト以外にも格安品が多数あります。　最新中古基板情報はFAXで!

通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

定休日　日曜日(祝日は営業)
電話受付　午後1時~午後7時

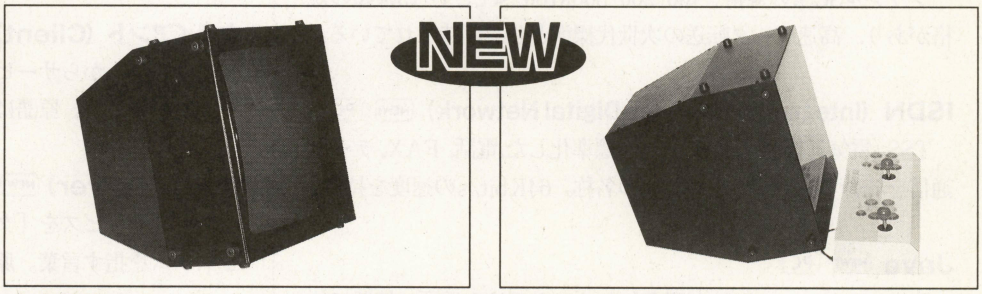
20インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様　(本体保証 1カ年)
- ◇ スチール製キャビネット入り　◇ 15,24kHz両用
- ◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
- ◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  - ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
  - 中古18インチ、25インチもあります。

NEW

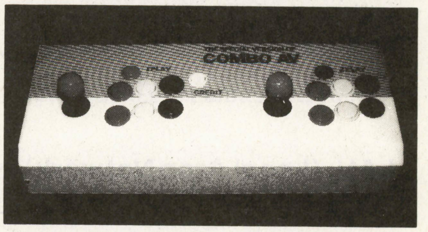


中古価格(税・送料別) ¥38,000 (18インチ)　¥58,000 (25インチ)

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX
="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

通販専門です
ヤマト宅急便で即日発送
代引(コレクト)もOK!!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

パソコン・ビギナー必見!!

電脳用語小辞典

ベーマガ編集部謹製

Supervise/Hideto Hayashi
mailto:rhh@alles.or.jp

NEW!……新規登録
PC……パソコン用語
G……ゲーム用語

AGP（Accelerated Graphics Port） NEW! PC

Intel社が規定したグラフィック・アクセラレータとメモリ間専用のバス規格。PCIよりも高いデータ転送能力を持つ。

CPU（Central Processing Unit） NEW! PC

プログラムの命令を解読し，実行する装置。現在では1チップ化されたマイクロプロセッサが用いられている。

DVD NEW! PC

ソニー・Philips・東芝・松下の各社が，それぞれ開発中だった規格を持ちよって誕生した次世代大容量メディアの統一規格。

IDE（Integrated Drive Electronics） NEW! PC

ハード・ディスク・インターフェースのひとつ。拡張規格に，CD-ROMなどのデバイスを扱える「Enhanced IDE」がある。

IEEE1394（アイ・トリプル・イー1394） NEW! PC

シリアルSCSIの規格。100·200·300Mbit/secという3種類の規格があり，高速データ転送の次世代標準として期待されている。

ISDN（Integrated Services Digital Network） NEW! PC

TSS（電気通信標準化セクタ）が標準化した,電話，FAX，データ通信を統合するデジタル通信網の名称。64Kbit/sの速度を持つ。

Java NEW! PC

Sun Microsystems社が開発したインタプリタ言語。機器に依存せずにプログラムを作成できるのが最大の特徴。

K6シリーズ NEW! PC

AMD社が開発したマイクロプロセッサ。ピン配列や，各種命令にMMX Pentiumと互換性がある。

LAN（Local Area Network） NEW! PC

オフィスなどの限られた空間のなかにあるコンピュータ同士を高速な回線で接続したネットワーク。対語はWAN。

OS（Operating System） NEW! PC

アプリケーションがコンピュータのシステムを利用するにあたって全体を管理している基本ソフト。Windows95などが代表的。

Pentiumシリーズ NEW! PC

Intel社が開発したマイクロ・プロセッサ。現在のパソコン業界においてはデファクト・スタンダードとなっている。

SCSI（Small Computer System Interface） NEW! PC

ハード・ディスクやCD-ROMといった，さまざまな機器を接続するために開発された汎用システム・インターフェース。

TA（Terminal Adapter） NEW! PC

パソコンやアナログ電話，FAXといったISDN非対応の機器をISDNに接続するための装置。

USB（Universal Serial Bus） NEW! PC

キーボードやマウスといった低速なデバイスを接続するためのシリアル規格。機器の接続が容易なため普及が予想される。

アーカイバ（Archiver） NEW! PC

複数のファイルにデータ圧縮をかけてひとつにしたり，それを復元したりするソフト。代表的なものにLHAなどがある。

クライアント（Client） NEW! PC

「サーバ」からサービスを提供される側のコンピュータやシステムを指す言葉。原語は「依頼人」の意。

サーバ（Server） NEW! PC

特定のサービスを「クライアント」に提供するコンピュータやシステムを指す言葉。原語は「提供者」の意。

チャット（Chat） NEW! PC

ネットワーク上で，参加者全員が文字を使ってリアルタイムに会話できるサービス。代表的なものに「IRC」がある。

ブラウザ（WWW Browser） NEW! PC

WWWサーバの内容をクライアント側で閲覧するために必要なソフト。Internet ExplorerやNetscape Navigatorが有名。

今月のslang

このコーナーでは，毎月コンピュータ分野およびゲーム分野で用いられることの多いスラング（俗語）などを紹介していきます。

チート（Cheat） G

元来「詐欺」という意味の言葉だが，ゲーム分野においては，ツールなどを使って，ゲーム・データを不正に改ざんする行為を指す。

中村京子

温泉にて，木のイス（2～3kg）を足の指の上に転倒させる。去年骨折した箇所も直撃し，苦しんだらしいが，何やってるんだか。

『2nd Age』と日本サーバーも楽しみ！

最近はヒマさえあれば『UO』。みんなと一緒にいるときはもちろん，魔法の練習とか，動物を手なずけることとか，洋裁とか……すべてが楽しくてしかたがないのだ。これでもまだ，やれることの半分もやってないと思うとワクワクする。この先，最低でも1年は遊んでるだろうなー。きっと。

で，入ってみました。テスト版「ASUKA」サーバー。おおっ，タウンクライヤーが日本語しゃべってる。PCも，やっぱりほとんど日本人だ。ちょっと安心しちゃうな。うっ，このムーンゲートは!?……と，今月はここまで。くわしいレポートは，来月のやぶらーくんのページをお楽しみにネ☆

林　秀人

インターネットの某イベントで図書券ン万円分が当たりホクホクのようす。とりあえずは「男おいどん」を全巻購入するらしい。

えー，毎度のことでございますが

本当に毎度のことになりますが，相も変わらず『東風荘』にハマってます。今月号では対戦リプレイも紹介できたし，少しは日ごろお世話になっている『東風荘』の役に立てたんじゃないかな。ということで，この場を借りて，つねに快適な環境を無償で提供しつづけてくれる『東風荘』の管理人mjman氏に心からの感謝を。あわせて，今回の記事作成に協力してくれたセラヴィー，なるの，beastの3氏にもお礼を申し上げます。ありがとうございました。

次回の「対戦問屋」では，読者のみなさんと『東風荘』で対戦する企画を予定しているので，どしどし応募してくださいね！

山田真也

AMショーのナムコブースで売っていたグッズの数々に感涙。『ドルアーガの塔』ロゴデザインのピンズを2コも買ったらしい。

『ダンダンレボ』って略してもいいじゃーん

AMショーでは取材に追われ，結局ゲームはほとんど遊べずじまい。実際にプレイできたゲームのなかでは，個人的には『ダンスダンスレボリューション』がイチオシだ。とにかく踊ることの楽しさを教えてくれるゲームで，運動神経がニブいとか，そんなことは全然関係ない。ただ音符のとおりに足を動かしているだけで，カッコよく踊れてしまうのだ。全身を激しく動かすので，運動不足の解消にももってこいだ。

そういえば，ついに『ビートマニア 2nd MIX』の全曲制覇を達成！　でも，ダブルプレイはたぶんやんない。2枚返しができるようになったら挑戦するけどね（苦笑）。

思わぬこぼれ話が聞けるかも？

本誌ライターたちがPCやゲームについて語る

Final Stage

ファイナルステージ

片平鍾瀛

AMショーで『ビートマニア』の純正ボタンの価格を真っ先に確認した模様。なんでもPS用コントローラを自作するんだとか。

『コナミ'80sギャラリー』もよかったよ

今回のショーはSTGが多く，楽しめた。パッと見は過去のシリーズと似てるけど，こまかい処理で見せる『グラディウスIV』，接近攻撃がカギになりそうな『ガンバード2』『コットン2』『パイロットキッズ』。　イチ押しは本能のまま楽しめそうな『弾銃フィーバロン』。初プレイ時の弾避け感覚が『究極タイガー』『TATSUJIN』に近くてイイ感じ。発売が楽しみなのだ。

と，いろいろタイトルを挙げてみたが，一番印象に残ったのは『ビートマニア』の大会。それと，頭へロヘロ状態で目にした『対戦ホットギミック快楽天』の2P対戦画面だったりする。あの表現は反則でしょ。

Silpheed☆

現れては消える泡沫のようなライター。ファイナルステージから消えるのはいつの日だろうか。冗談になってない。頼む。

とりあえず泣けてくるらしい（謎）

DOS/V製作で毎月DOS/Vマシンを組み立てていると手慣れたもんで，最近は1台10分くらいで組めるように。ところが，自分のマシンは必ずトラブルでハマる。泣けてきます。トラブルも楽しみのうちだが，金払ってトラブルを楽しむのもかなりマゾ。

Win95版のFF7をやっていますが，英語のいいところと悪いところがありますね。PS版で個性的なキャラのせりふが英語だと普通になったり。でも，印象的な言葉は重みがあり，泣けてきます。こういうゲームって最近少ないですよね。プレイヤーが自分で考えなければいけないゲームはなかなか受けない。もっとみんな考えるしか。

山崎　寛

「サターンBASICにふれた文を」との依頼にもかかわらず，ふれていない。〝じつはほとんど使ってない〟なんてことないよね。

MS-DOSでインターネット？

最近（と言っても数か月前になるが）PC-9800シリーズ（およびPC-88VA）のMS-DOSでインターネットに接続できる『TEEN』というフリーのソフトが出現した。

もちろん，基本的にテキスト・オンリーで，Windowsのようなグラフィカルな環境は望めないのだが，文字だけでも有用な情報が得られる場合は多々あるわけで，Webのブラウズ，インターネット・メールが使えることの意味はとても大きいと思う。

非力なマシンを理由に，今までインターネットに接したことのない人，一度試してみてはいかが？

サターンBASIC投稿もお待ちしてます。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
- BASICゲームプログラミングコース
- C言語ゲームプログラミングコース
- アセンブラゲームプログラミングコース
- ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
- サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 木下博史くん
(株)ミント

サウンドクリエイター養成講座
全日2年制 坂本節郎くん
(株)セレン

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 三浦裕大くん
(株)童

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 H. Aさん
(株)ネクスティック

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 末岡靖彦くん
(有)メガス・エンターテインメント・ステーション

ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

移転 開店1周年記念セール
Windows98搭載モデル 超特価！

広告掲載価格はすべて税別です

NEC VALUESTAR

PC-9821V200/MZ D2 タワー型

定価¥363,000 **超特価¥169,000**

CPU:MMX/Pentium200 RAM:32MB HDD:3GB CD ROM:最大20倍速 CRT:別売り モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

PCVS20C/S7 CA2 定価¥308,000 **超特価¥153,000**

CPU:MMX/Pentium200 RAM:32MB HDD:3.2GB CD-ROM:20倍速 CRT:17インチディスプレイ
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8

NEC 98NOTE LavieNX

PCLV16C/NS DAF1

定価¥547,800 **超特価¥238,000**

CPU:MMX/Pentium166 RAM:32MB HDD:2.1GB CD-ROM:最大20倍速
CRT:12.1インチTFTディスプレイ モデム:56kbps OS:Windows95
ソフト:WORD97、EXCEL97

HITACHI 液晶FLORA Prius

3102T23H **超特価¥245,000**

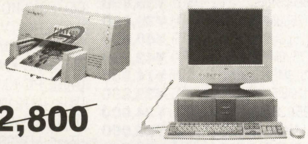
CPU:MMX/Pentium233 RAM:64MB HDD:3.2GB CD ROM:最大24倍速
CRT:TFT液晶12.1インチ モデム:56kbps OS:Windows98
ソフト:WORD98、EXCEL97

302T23H マイクロタワーモデル

超特価¥178,000

CPU:MMX/Pentium233 RAM:32MB HDD:2.1GB CD ROM:最大24倍速 CRT:TFT液晶12.1インチ
モデム:56kbps OS:Windows98

NEC VALUESTARプリンターセット



PCVS20C/S7 CA2
+
PICTY400

合計定価¥399,800 **超特価¥162,800**

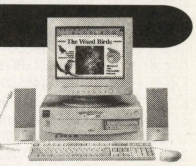
最新の商品在庫につきましては電話・FAXにて問い合わせ下さい

その他お買い得品多数入荷!!

Windows98搭載モデル 超特価!!

従来機種Windows95搭載モデルも特別値下げ!!

FUJITSU FMV-DESKPOWER



FMVS52053

定価¥278,000 **超特価¥148,000**

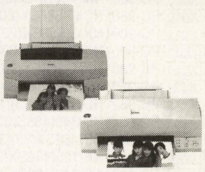
CPU:MMX/Pentium200 RAM:32MB HDD:3.2GB CDROM:最大24倍速
CRT:15インチディスプレイ モデム:56kbps OS:Windows95
ソフト:WORD97、EXCEL97

Panasonic デジタルAVCスタジオ

FX-ED01J 定価¥298,000 **超特価¥148,000**

CPU:AMD-K6/200 RAM:32MB HDD:2.1GB CD ROM:8倍速 CRT:別売り その他:TV機能（チューナー付属）、
キャプチャー機能（MPEGU動画、AVI動画、マルチ静止画）OS:Windows95

NEC・EPSON カラープリンタ



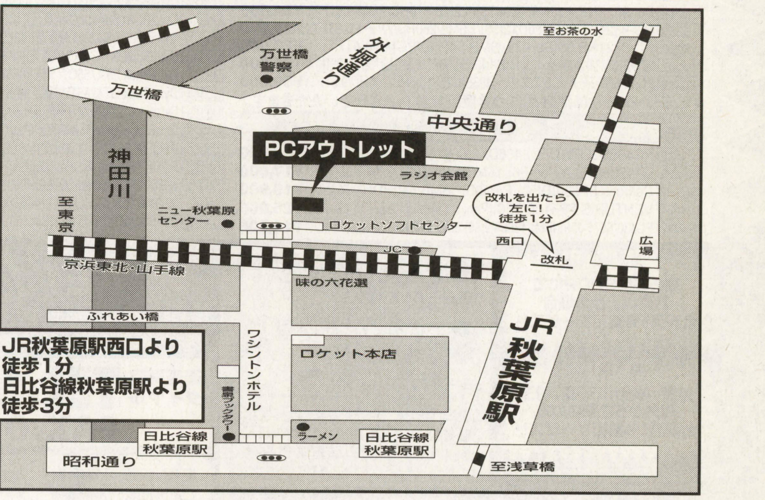
MJ-830C	定価¥31,800	**超特価¥19,800**
PM-600C	定価¥43,800	**超特価¥24,800**
PM-750C	定価¥59,800	**超特価¥34,800**
PR-J320	定価¥49,800	**超特価¥29,800**
PR-J220	定価¥32,800	**超特価¥18,800**
PR-J4000	定価¥89,800	**超特価¥59,800**

価格は値下がり変動しますので確認してください
価格は '98 9/30日現在です

ロケット PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036
FAX.03-3257-0394

営業時間 月～木/AM10:30～PM7:45
金 /AM10:30～PM8:00
土 /AM10:00～PM8:00
日・祝 /AM10:00～PM7:30

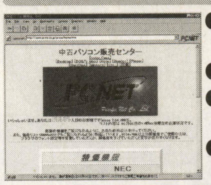


通信販売 注文方法

国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座（振込み手数料金はお客様の御負担になります）
銀行名 東京三菱銀行 秋葉原支店 口座名 ロケット通販部
口座NO （普通）0686447

超優良中古パソコン店!

大人気! 抜群のヒット数! PC NETホームページ
http://www.prins.co.jp/



●捜しやすい検索機能豊富
●商品画像付き
●リアルタイムな機種情報
●最新の価格でGET!

パソ通 最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!! TEL03-3733-1433 (2400〜28800bps)

PC NET ピーシーネット

秋のノートフェア 多種続々入荷!!

店内大改装! 選べる比べる商品在庫50%UP!

★★★ 近日入荷予定!! ★★★

- PC-9801BX/M2 (NEC)
- PC-9821NA7/H3 (NEC)
- PC-9821NA9/H8 (NEC)
- PC-9821NB7/C8 (NEC)
- FMV-475NL/S (富士通)
- PC-PR2000/4R (NEC)
- BJ-10V (キャノン)

※都合により入荷できない商品もあります。詳しくはお問い合わせください。

下取り・買取り致します 法人向けの買取りサポートシステム 梱包用品(箱・パッキンなど)ない方でもOK!

SHOP営業時間/11:00〜19:30 通販営業時間/月〜金9:30〜19:00 土・日・祝日11:00〜19:30

◆中古パソコン店最大級の広いフロア(面積330m²) ◆デスクトップから周辺機器まで(98,Mac,DOS/Vを中心に)豊富な品揃え ◆秋葉原から京浜東北線で21分!

オータム大特価コレクション

PC-9801NE / PC-9801NE3/3
486SX/33MHz/3.6MB 9.5TFTカラー
486DX2/50MHz/8MB 350HD/10.1TFTカラー
PC NET 大特価 36,800円 型番にて / 49,800円 型番にて

PC-9821Ce2/S2D (15CRTセット)
486SX/25MHz/5.6MB 170HD/CD/15CRT (640×480)/マニュアル欠品
PC NET 大特価 24,800円 U2497

PC-5ND02-C84LA (日立)
Pentium/100MHz/32MB CD6/10-T-11.3/DSTNカラー Win95インストール済/付属品付
PC NET 大特価 98,000円 U3396

Power Book DUO 280
68030/33MHz/4MB 115HD/9インチモノクロ マニュアル欠品
PC NET 大特価 18,000円 U3186

U3365 J3DX4/100CX (SOTEC)
486DX4/100MHz/8MB 540HD/10.4TFTカラー マニュアル欠品
PC NET 大特価 49,800円 型番にて

Dyna Book GT4755CT (東芝)
486DX4/75MHz/8MB 520HD/10.4DSTNカラー マニュアル欠品
PC NET 大特価 42,800円 U3362

Personal Computer 340 (IBM)(6560-J7T)
Pentium/133MHz/16MB 1.2GHD/CD6倍速/添付品全付・超美品
PC NET 大特価 46,800円 U2539

FMV-45NLT4 / FMV-475NLT4
486DX2/50MHz/8MB/340HD 8.4TFTカラー/マニュアル欠
486DX4/75MHz/12MB/340HD 8.4TFTカラー/マニュアル欠
PC NET 大特価 32,800円 型番にて / 39,800円 型番にて

*本商品は添付品(OSを含む)は付属しておりません。

98デスクトップ

注文No.	品名	価格
U0250	PC-9801BX/U2(486SX(20)/1.6MB/3.5×2)	¥13,800
U0233	PC-9801BX/U6(486SX(20)/3.6MB/80HD)	¥16,800
U0246	PC-9801BA/U2(486DX2(40)/1.6MB)	¥17,800
U2520	PC-9801BA3/U2(486DX2(66)/3.6MB/3.5×2/CD2/ドライバ無)	¥23,000
U0248	PC-9801BS2/U2(486SX(33)/3.6MB/3.5×2)	¥14,800
U0639	PC-9821BP/U7(486DX2(66)/5.6MB/170HD)	¥21,800
U2058	PC-9821BP/U8(486DX2(66)/5.6MB/340HD)	¥23,800
U0638	PC-9821BF/U8(Pen(60)/7.6MB/340HD)	¥27,800
U0385	PC-9821AS/U7(486DX(33)/3.6MB/120HD/FM/PCM/3.5×1)	¥18,800
U0240	PC-9821AS/U8(486DX(33)/3.6MB/240HD/FM/PCM/3.5×1)	¥21,800
U2220	PC-9821AS2/U2(486DX(33)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥17,800
U0241	PC-9821AS/U2(486DX(33)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥16,800
U0495	PC-9821AS2/U7(486DX(33)/5.6MB/170HD/FM/PCM)	¥20,800
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥19,800
U2089	PC-9821AP/U7(486DX2(66)/3.6MB/120HD/FM/PCM)	¥23,800
U2031	PC-9821AP2/U8(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/340HD/FM/PCM)	¥26,800
U0674	PC-9821XE/U7(486SX(33)/5.6MB/210HD)	¥18,800
U0636	PC-9821XS/U7(486DX2(66)/5.6MB/210HD/PCM)	¥25,800
U0683	PC-9821XS/C8(486DX2(66)/5.6MB/340HD/CD/PCM)	¥34,000
U2011	PC-9821XN/C9(Pen(90)/7.6MB/3.5×1/540HD/CD)	¥48,000
U2291	PC-9821V12/S5RA(Pen(120)/16MB/850HD/CD4/15CRT付)	¥89,800
C0069	PC-9821V20/S5D3(Pen(200)/32MB/2GHD/CD8/33.6Kモデム/本体のみ)	¥105,000
U2511	PC-9821CE2/T2(486SX(25)/5.6MB/170HD/CD2/FM/PCM/15CRT付)	¥25,000
U2124	PC-9821CE2/S2(486SX(25)/5.6MB/170HD/3.5×1/CD/FM/PCM/本体のみ)	¥17,800
C0073	PC-9821CU16/HB(Pen(166)/32MB/1.6G/CD6/一体型)	¥108,000
U2065	PC-9821XA9/C8(Pen(90)/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥49,800
C0019	PC-9821XA10/C12(Pen(100)/16MB/1.2G/CD4/PCM)	¥59,800
U2526	PC-9821XA16/R16(Pen(166)/16MB/1.6GHD/CD4)	¥94,800

98(ノート・ラップトップ)

注文No.	品名	価格
U0315	PC-9801NS/E40(386SX(16)/640KB/40HD/モノクロ)	¥19,000
U0307	PC-9801NS/L40(386SX(20)/640KB/40HD/モノクロ)	¥22,800
U0318	PC-9801NS/R40(486SXJ(16)/640KB/40HD/モノクロ)	¥29,800
U0356	PC-9801NA(486SX(20)/2.6MB/モノクロ)	¥25,800
U3303	PC-9821NM(486DX2(50)/1.6MB/モノクロ)	¥31,800
U0360	PC-9801NC40(386SX(20)/2.6MB/40HD/TFT)	¥34,000
U0322	PC-9801NX/C(486SX(20)/640KB/TFT)	¥33,000
U3073	PC-9801NX/C120(486SX(20)/3.6MB/120HD/TFT)	¥36,000
U0338	PC-9801NA/C(486SX(20)/2.6MB/TFT)	¥33,000
U0328	PC-9801NA/120C(486SX(20)/2.6MB/120HD/TFT)	¥35,800
U3059	PC-9821ND(486SX(33)/1.6MB/9.5DSTN)	¥36,000
U3047	PC-9821ND/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5DSTN)	¥40,800
U0366	PC-9821NE(486SX(33)/3.6MB/9.5TFT)	¥38,000
U0304	PC-9821NE/120(486SX(33)/5.6MB/120HD/9.5TFT)	¥40,000
U0675	PC-9821NE/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥43,800
U0333	PC-9821NE2(486SX(33)/1.6MB/9.5TFT)	¥39,000
U3097	PC-9821NE2/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥44,800
U0345	PC-9821NE3/3(486DX2(50)/8MB/350HD/10.1TFT)	¥49,800
U3136	PC-9821NS/340(486DX2(50)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥52,800
U3187	PC-9821NP/340(486DX4(75)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥57,800
U3260	PC-9821NP/540(486DX4(75)/5.6MB/540HD/PCM/9.5TFT)	¥59,800
U3309	PC-9821NP/810(486DX4(75)/5.6MB/810HD/PCM/9.5TFT)	¥64,800
U3120	PC-9821LT/260(486DX2(50)/7.6MB/260HD/サブノート/9.5TFT)	¥49,800
U3269	PC-9821NB7/5(Pen(75)/8MB/540HD/PCM/10.4TFT)	¥79,000
A0081	PC-9821NR13/D14CD(Pen(133)/16MB/1.4GHD/CD8/PCM/添付品全付き/12.1DSTN)	¥138,900
U3219	PC-486NOTE AUC2(エプソン)(486SX(25)/15.6MB/240HD/9.5TFT)	¥39,800

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

DOS/V

注文No.	品名	価格
U0277	PC466D2LPV(DEC)(486DX2(66)/16MB/234HD/付属品欠)	¥9,800
U2492	LPX566(DEC)(Pen(66)/16MB/525HD/CD2/付属品欠)	¥17,000
U2442	Celebris FP590(DEC)(Pen(90)/16MB/540HD/ 付属品欠)	¥19,900
U2523	VENTURIS FP5100(DEC)(Pen(100)/8MB/1.2GHD/付属品欠)	¥26,000
U2460	PC330(6571-J5F)(IBM)(486DX2(66)/8MB/540HD/3.5×1/付属品欠)	¥14,800
U2443	PS/55(5551-W0B)(IBM)(486SX(20)/16MB/210HD/付属品欠)	¥8,000
U2243	PS/V (2410-NYB)2nd(IBM)(486DX(66)/8MB/170HD/付属品欠)	¥7,900
U2096	PS/V Entry(2406-WWB)(IBM)(486SX(33)/8MB/170HD/3.5×1/付属品欠)	¥7,900
U2015	PS/V Master(2411-NPW)(IBM)(486DX2(66)/8MB/340HD/3.5×1/付属品欠)	¥12,800
U2269	DESKPRO 4/33I(COMPAQ)(486SX(33)/32MB/240HD/付属品欠)	¥10,000
U2452	DESKPRO 575(COMPAQ)(Pen(75)/16MB/430HD/付属品欠)	¥17,900
U2493	DESKPRO 590(COMPAQ)(Pen(90)/8MB/630HD/付属品欠)	¥19,800
U2468	DESKPRO XE4100(COMPAQ)(486DX4(100)/16MB/850MB/付属品欠)	¥17,900
U2305	DESKPRO XE560(COMPAQ)(486DX2(66)/16MB/525HD/付属品欠)	¥13,800
U2174	DESKPRO XL6150(COMPAQ)(PPro(150)/32MB/2.1GHD/PDCD/NT351/付属品欠)	¥69,800
U2029	DESKPRO 4/66I(COMPAQ)(486DX2(66)/8MB/120HD/付属品欠)	¥9,800
U2146	PROLINEA NET 1/33S(COMPAQ)(486SX(33)/8MB/100HD/14CRT/一体型)	¥13,500
U2295	PROLINEA 4/33S(COMPAQ)(486SX(33)/12MB/200HD/付属品欠)	¥7,800
U2098	PROLINEA 4/66(COMPAQ)(486DX2(66)/4MB/120HD/3.5×1/付属品欠)	¥9,800
U2516	PROLINEA 4/100(COMPAQ)(486DX4(100)/8MB/500HD/付属品欠)	¥14,800
U2503	PROLINEA 575(COMPAQ)(Pen(75)/16MB/420HD/CD4/付属品欠)	¥21,000
U2509	433SXNP(DELL)(486SX(33)/8MB/200HD/付属品欠)	¥8,500
U2524	FMV-425D-C(富士通)(486SX(25)/12MB/170HD/付属品欠)	¥8,000
U2313	FMV-450SD3C(富士通)(486DX2(50)/16MB/270HD/付属品欠)	¥10,500
U2510	FMV-450SD3F(富士通)(486DX2(50)/24MB/420HD/付属品欠)	¥12,800
U2255	FMV-466D-E1(富士通)(486DX2(66)/24MB/324HD/付属品欠)	¥13,800
U2513	FMV-499D2GC(富士通)(486DX4(100)/8MB/340HD/3.5×1/付属品欠)	¥15,800
U2517	FMV-57D4S2(富士通)(Pen(75)/40MB/515HD/CD4/付属品欠)	¥19,800
V0063	FMV-S216A3(富士通)(MP(166)/32MB/2.1GHD/CD8/33.6kモデム/本体のみ)	¥98,000
U2498	PANACOM V24(2411-NPW)(パナソニック)(486DX2(66)/16MB/340HD/付属品欠)	¥10,000
U3199	PC425NC/PCP53(DEC)(486SX(25)/8MB/200HD/DSTN)	¥18,000
U3086	PS/55note(5523-S04)(IBM)(386SX(12)/2MB/40HD/モノクロ)	¥7,900
U3296	PS/55noteC52 486SLC(IBM)(486SLC(25)/8MB/120HD/10.4TFT)	¥19,800
U3318	ThinkPad 330CS(5523-JB8)(IBM)(486SLC2(50)/4MB/80HD/マニュアル欠/9.5DSTN)	¥15,000
U3354	ThinkPad 535E(2606-36J)(IBM)(MP(150)/48MB/1.6GHD/10.4TFT)	¥145,000
U3381	ThinkPad 701C(2630-5TJ)(IBM)(486DX4(75)/8MB/540HD/10.4TFT)	¥47,000
U3367	ThinkPad 720C(9552-JJB)(IBM)(486SLC2(50)/4MB/160HD/VGA/10.4TFT)	¥32,800
U3251	ThinkPad 755C(9545-FJ8)(IBM)(486DX2(50)/7.8MB/343HD/10.4DSTN)	¥38,800
U3368	ThinkPad 755C(9545-LJM)(IBM)(486DX4(75)/4MB/540HD/10.4TFT)	¥38,800
U3252	ThinkPad 755C(9545-LJG)(IBM)(486DX4(75)/7.8MB/538HD/10.4DSTN)	¥39,800
U3347	ThinkPad 755CX(9545-HFE)(IBM)(Pen(75)/40MB/540HD/VGA/10.4DSTN)	¥78,000
U3092	LTE ELITE 4/40CX(COMPAQ)(486DX(33)/12MB/170HD/9.5TFTカラー)	¥30,800
U3345	LTE ELITE 4/50CX(COMPAQ)(486DX2(50)/16MB/340HD/9.5TFTカラー)	¥34,800
U3370	LTE ELITE 4/75C(COMPAQ)(486DX4(75)/8MB/340HD/VGA/9.5DSTN)	¥36,800
U3352	LTE ELITE 4/75CX(COMPAQ)(486DX4(75)/8MB/510HD/9.5TFT)	¥39,800
U3349	LTE ELITE 4/75CXL(COMPAQ)(486DX4(75)/8MB/510HD/10.4TFT)	¥40,800
U3350	LTE ELITE 4/75CXL(COMPAQ)(486DX4(75)/8MB/810HD/10.4TFT)	¥42,800
U3351	LTE 5000 (8MB/810HD)(COMPAQ)(Pen(75)/8MB/810HD/11.5D-STN)	¥74,800
U3379	LATITUDE XP4100CX(DELL)(486DX4(100)/12MB/520HD/SVGA/9.5TFT)	¥39,800
U3305	FMV-425N/T1C1(富士通)(486SX(25)/20MB/170HD/TFT)	¥24,000
U3382	FMV-433N/T2C1(富士通)(486SX(33)/11MB/170HD/10.4TFT)	¥23,000
U3230	FMV-450N/S1A3(富士通)(486DX2(50)/3MB/513HD/9.5DSTN)	¥33,000
U3237	FMV-450N/S1E3(富士通)(486DX2(50)/20MB/340HD/DSTN)	¥34,800
U3322	FMV-450N/S1S2(富士通)(486DX2(50)/8MB/340HD/VGA/9.5DSTN)	¥32,800
U3353	FMV-475NU/SS1(富士通)(486DX4(75)/8MB/340HD/10.4DSTN)	¥44,800
U3328	FMV-52NU2W5(富士通)(Pen(120)/16MB/1GHD/SVGA/11.3TFT)	¥105,000
U3272	DynaBook FV4332CW(東芝)(486SX(33)/8MB/260HD/9.5DSTN)	¥25,000
U3317	DynaBook FV4503TW(東芝)(486DX2(50)/12MB/320HD/9.5DSTN)	¥29,800
U3304	DynaBook SS4332CW(東芝)(486SX(33)/12MB/250HD/8.1DSTN)	¥24,000
U3287	DynaBook SS4755TA(東芝)(486DX4(75)/16MB/527HD/8.6DSTN)	¥39,800
U3360	DynaBook GT4503CW(東芝)(486DX2(50)/8MB/350HD/10.4DSTN)	¥29,800
U3362	DynaBook GT4755CT(東芝)(486DX4(75)/8MB/520HD/10.4DSTN)	¥42,800
U3364	DynaBook GT4755TW(東芝)(486DX4(75)/8MB/520HD/10.4DSTN)	¥42,800
U3363	DynaBook GT4755MT(東芝)(486DX4(75)/8MB/520HD/CD2/10.4DSTN)	¥52,800
U3326	DynaBook SatellitePro 440(東芝)(Pen(133)/16MB/1.4GHD/SVGA/12.1DSTN)	¥105,000
U3355	FLORA 3010CS75(日立)(486SX(33)/12MB/80HD/9.5DSTN)	¥15,800
U3185	PC-5ND02-C84LA (FLORA)(日立)(Pen(100)/16MB/810HD/CD6/10-T/11.3DSTN)	¥95,000
U3372	J2DX4/100(DOS/V機)(SOTEC)(486DX4(100)/8MB/340HD/VGA/10.3DSTN)	¥42,800
U3365	J3DX4/100CX(SOTEC)(486DX4(100)/8MB/540HD/10.4TFT)	¥49,800
U3373	J3P54/90CX(SOTEC)(Pen(90)/8MB/810HD/SVGA/10.4TFT)	¥74,800

MAC

注文No.	品名	価格
U9305	MAC ColorClassic(Apple)(68030(16)/4MB/80HD/10カラー/一体型/付属品欠)	¥49,800
U9318	MAC LC II (4/80)(Apple)(68030(16)/4MB/80HD/付属品欠)	¥6,800
U9300	CENTRIS 610(Apple)(68LC040(20)/8MB/230HD/マニュアル欠)	¥8,500
U9182	CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/8MB/230HD/付属品欠)	¥12,000
U9308	CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/8MB/500HD/CD2/付属品欠)	¥16,000
U9310	CENTRIS 660AV(Apple)(68040(25)/FPU/8MB/500HD/付属品欠)	¥14,500
U9321	LC475 (8/250)(Apple)(68LC040(25)/8MB/160HD/付属品欠)	¥9,800
U9193	LC575(Apple)(68LC040(33)/8MB/320HD/CD2/13CRT/付属品欠)	¥33,000
U9157	LC630(Apple)(68LC040(33)/12MB/350HD/付属品欠)	¥18,000
U9309	QUADRA 610(Apple)(68040(25)/8MB/230HD/付属品欠)	¥19,800
U9184	QUADRA 650(Apple)(68040(33)/8MB/500HD/CD2/付属品欠)	¥29,800
U9297	QUADRA 800(Apple)(68040(33)/8MB/1GHD/CD2/付属品欠)	¥39,800
U9320	Performa 575(Apple)(68LC040(33)/8MB/160HD/2CD/14CRT/一体型)	¥49,800
U9323	Performa 5210(Apple)(PPC603(75)/16MB/500MB/15CRT/一体型/付属品欠)	¥79,800
U9315	Performa 5410(Apple)(PPC603e(120)/16MB/1.6G/CD4/一体型/付属品欠)	¥109,800
U9322	Power Mac 6100/60 (8/250)(Apple)(PPC601(60)/8MB/250HD/CD2/付属品欠)	¥35,000
U9302	Power Mac 6100/60AV(Apple)(PPC601(60)/16MB/250HD/CD2/付属品欠)	¥37,000
U9239	Power Mac 7100/66AV(Apple)(PPC601(66)/16MB/250HD/付属品欠)	¥41,800
U9287	Power Mac 7100/66AV(Apple)(PPC601(66)/16MB/500HD/付属品欠)	¥44,800
U2070	Power Mac 7100/80AV(Apple)(PPC601(80)/16MB/350HD/CD/付属品欠)	¥49,800
U9090	Power Mac 7200/90(Apple)(PPC601(90)/16MB/500HD/CD/付属品欠)	¥59,800
U9304	Power Mac 8100/80(Apple)(PPC601(80)/16MB/500HD/CD2/付属品欠)	¥59,800
U2316	Power Mac 8100/80AV(Apple)(PPC601(80)/16MB/500HD/CD/付属品欠)	¥64,800
U9274	Power Mac 8100/100AV(Apple)(PPC601(100)/32MB/1GHD/CD2/付属品欠)	¥79,800
SH106	Power Mac 8115/110(Apple)(PPC601(110)/106MB/2GHD/CD2/付属品欠)	¥129,800
U2260	Power Mac 8500/120(Apple)(PPC604(120)/16MB/2GHD/CD4)	¥125,000
U2161	Power Mac 8500/150(Apple)(PPC604(150)/32MB/2GHD/CD/マニュアルコピー付)	¥129,800
U2212	Power Mac 8500/180(Apple)(PPC604e(180)/32MB/2GHD/CD8)	¥148,000
U9296	Power Mac 9500/132(Apple)(PPC604e(132)/32MB/2GHD/CD4/付属品欠)	¥139,000
U9301	Power Mac 9500/150(Apple)(PPC604(150)/32MB/2GHD/CD4/付属品欠)	¥152,000
U9294	Power Mac G3/DT233(Apple)(PPCG3(266)/32MB/4GHD/CD24/付属品欠)	¥189,800
U3356	Power Book520C(Apple)(68LC040(50)/12MB/240HD/コプロ無)	¥47,000

ディスプレイ

注文No.	品名	価格
U0465	PC-KD1521(NEC)(15カラー:640×400/0.31mm/98用)	¥7,500
U0412	PC-KD1522(NEC)(15カラー:640×480max/0.31mm/VGA対応)	¥7,900
U0409	PC-TV455(NEC)(15カラー:640×400/0.31mm/TV付/リモコン欠)	¥8,800
U0416	PC-KM152(NEC)(15マルチ:1024×768max)	¥15,800
U0463	PC-KM153R(NEC)(15マルチ:1120×768max)	¥16,800
U4053	PC-KM172(NEC)(17マルチ:1280×1024max)	¥23,800
U0454	M1212(Apple)(13カラー)	¥7,900
U4145	M2978(Apple)(15マルチ)	¥16,000
U0455	M1298(Apple)(16カラー)	¥19,800
U4213	M2494(Apple)(17マルチ)	¥32,000
U4300	ACER MODEL7156(ACER)(15マルチ:1280×1024max/3列15pin)	¥16,800
U4119	171FS(COMPAQ)(17マルチ:1024×768max)	¥22,800
U4163	RD-15D(三菱)(15マルチ:1024×768max)	¥17,800
U4160	FLEXSCAN F557(NANAO)(17マルチ:1024×768max)	¥29,800
U4116	CPD-1738(ソニー)(17マルチ:1024×768max)	¥26,800
U4207	FMV-DP841(富士通)(15マルチ:1024×768max)	¥16,800
U4266	RD-21Z(三菱)(21マルチ:1280×1024max/3列15pin)	¥89,800
U4024	MF-8517(飯山電機)(17マルチ:1280×1024max)	¥24,800

プリンタ

トナー等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

注文No.	品名	価格
U0528	PC-PR201/63A(NEC)(136桁シリアル:漢字63字/秒/カラー対応)	¥15,800
U5126	OKI MICROLINE(沖電気)(A4対応レーザープリンタ/トナー付)〈新品〉	¥19,800

掲載商品以外にも、ハードディスク、メモリ、周辺機器など多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
万一、品切れの際はご容赦ください。(9月21日現在)

特典1 雨の日にSHOPにてお買い上げの場合 全商品5%割引サービス!!

特典2 東京、神奈川、千葉、埼玉以外からご来店の方 全商品5%割引サービス!!

(サービス併用は最大10%の2つまで!)

●全商品保証付き
●代金引換システム
●土日祝祭日配達OK
●全商品動作チェック・クリーニング済

●年中無休・24時間アクセスOK!
●電子メールでのご注文OK!
●メモリー・周辺機器多数在庫!

PC NET パシフィック ネット

株式会社パシフィックネット 〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間/月〜金9:30〜19:00 土・日・祝日11:00〜19:30

通販専用ダイヤル TEL.03-3733-1441
FAX.03-3733-1440

各種カードご利用OK!

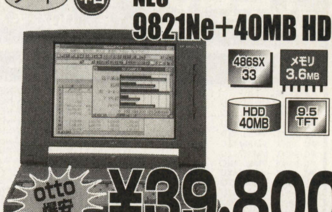
※クレジットによるお支払いも承っております。※掲載価格に消費税は含まれておりません。

売切御免!! 在庫僅少! 早い者勝ち 特選ノート爆安大放出!!

ノート 中古 NEC AL13C/BSA1 MMX 133 メモリ 32MB HDD 2.1GB 10.1 TFT (800) otto爆安 ¥129,800

ノート 中古 日本サムスン SP-N600T233A MMX 233 メモリ 64MB HDD 2.1GB 20倍速 CD-ROM 13.3 TFT (XGA) ●USB otto爆安 ¥179,800

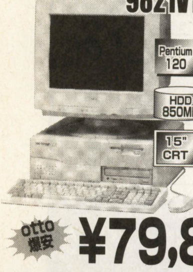
ノート 中古 東芝 ポーテジェ660CDT/1.4 (PA1126C9) Pentium 150 メモリ 16MB HDD 1.4GB 10倍速 CD-ROM 11.3 TFT (800) ●288M ●SB otto爆安 ¥139,800



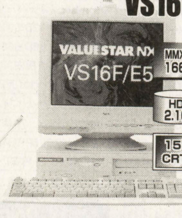
ノート 中古 NEC 9821Ne+40MB HDD 486SX 33 メモリ 3.6MB HDD 40MB 9.5 TFT otto爆安 ¥39,800

中古パソコン専門 爆安ショップ!! otto コンピューターのおっと 総在庫爆安大放出!!

パソコン高額買取中!!買取りダイヤル▶03-5256-3251

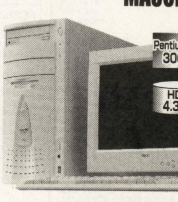


セットモデル 中古 NEC 9821V12/S5RD Pentium 120 メモリ 16MB HDD 850MB 4倍速 CD-ROM 15" CRT ●PCM ●288FAX otto爆安 ¥79,800

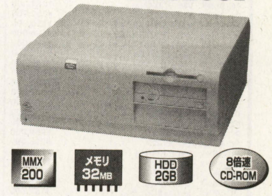


セットモデル 中古 NEC VS16F/E5DA2 MMX 166 メモリ 32MB HDD 2.1GB 8倍速 CD-ROM 15" CRT ●56K otto爆安 ¥99,800

セットモデル 中古 COMPAQ PROLINEA 575/4 CDS Pentium 75 メモリ 8MB HDD 420MB 4倍速 CD-ROM ※モニタ別売 otto爆安 ¥19,300



デスクトップ 中古 NEC MA30D/MZBAA41 Pentium II 300 メモリ 32MB HDD 4.3GB 24倍速 CD-ROM ●100BASE ※モニタ別売 otto爆安 ¥159,800



デスクトップ 中古 DELL GXI5200L MMX 200 メモリ 32MB HDD 2GB 8倍速 CD-ROM otto爆安 ¥64,800

パソコン

■ノート

COMPAQ	CONTURA AERO4/33C M250WF	¥24.800	486SX(33)12/250/7.8'STNカラー.WIN31
	LTE5000 M810CSTN	¥59.800	P75/8/810/11.3DSTN(800)
	LTE5100/M810CD/CT	¥87.900	P90/8/810/2xCD/10.4"'TFT(800)
	LTE5200M1350CD/CT	¥79.800	P120/8/810/4xCD/10.4TFT(800)
	LTE5280 M810CD	¥99.800	P120/16/1.4G/CD/11.3TFT(800)/PCM
	LTE5280M1350	¥89.800	P120/16/1.35G/6xCD/11.3"'TFT800x600
CANON	Duo2400DX(200CDベースST付)	¥179.800	MMX150/40/1.4G/8xCD/12.1XGA/36M/10T
	INNOVA NOTE 3400DX	¥119.800	P150/32/1.4G/8xCD/12.1TFT(800)/336M/Vou
DELL	XPI-P133ST	¥99.800	P133/24/1.2G/PCMCIA/11.3'TFTカラー/W95
	XPI-P150CD	¥139.800	P150/32/2.1G/6xCD/12.1TFT(800)W95
	XPI-P90T	¥79.800	P90/16/810M/10.4'TFTカラーWin3.1
EPSON	VN513ST	¥109.800	P133/16/810/4xCD/11.3TFT(800)
	VN575ST	¥79.800	P75/8/810/4xCD/10.4'TFT
富士通	FMV49NUSF1	¥49.800	DX4(100)8/540/10.4"'DSTN/W3.1
	FMV50NAWJ1	¥89.800	P100/16/810/4xCD/11.3TFT(800)
	FMV50NAWJ5	¥87.800	P100/16/810/4xCD/11.3'TFT(800)
	FMV50NLTH1	¥79.800	P(100)8/810/TFT/W3.1
	FMVNU133	¥134.800	P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT(800)/336M/W.E
	FMVNU313D3	¥179.800	MMX133/32/1.6G/20xCD/12.1"'DSTN(SVGA)WE
IBM	T.Pad360Cs(2620-8JF)	¥39.800	DX2(50)4/340/9.5'DSTNカラー液晶
	T.Pad365XD(2625-EJF)	¥129.800	P120/8/1.08G/11.3'DSTN/CDx4/W95
	T.Pad535E(2606-36J)	¥134.800	MMX150/16/1.6G/10.4TFT(800)/MwaveDSP
	T.Pad550BJ(2437-YVB)	¥19.800	SLC(25)4/120/9.5モノ/BJプリンタ内蔵
	T.Pad555BJ(2437-JWC)	¥49.800	486SLC(50)4/340MB/3.5"x1/10.3"LCDカラー.インク
	T.Pad560(2640-20J)	¥129.800	P133/8/2.1G/12.1TFT/SB
	T.Pad560(2640-FJE)	¥119.800	P133/8/1G/3.5x1/12.1TFT(800)
	T.Pad560E(2640-40J)	¥169.800	MMX166/16/2G/12.1TFT(800)/SBpro
	T.Pad760LD(9547-J31)	¥89.800	P90/8M/810M/10.4TFTカラー/Win95Plus.Office
三菱	M3452-A120	¥34.800	DX2(50)16M200MHDD
松下	AL-N2T515J5	¥119.800	MMX150/32/1.6G/10.4TFT(800)/Ir/SB
	AL-N2T516J5	¥179.800	MMX166/32/2.1G/10.4TFT(800)/SB
	CF-S21J5	¥198.000	MMX200/96/3.2G/10.4TFT(800)FD/USB/W95
NEC	9801NA120/C	¥34.800	SX(20)3.6/120/3.5'x1/TFT640(16)
	9801NS/T	¥9.980	386SL(20)1.6/FD/3.5'x1/8階調640
	9821Ld/350A2	¥44.800	SX(33)8/350/9.5DSTN.J.L
	9821Ls150/S14D	¥169.800	MMX150/32/1.4G/CD/12.1TFT(800)336モ.W.E
	9821NS/340W	¥47.800	DX2(50)5.6/340/3.5'x1/9.5'TFT(640)
	9821Na12/S10F	¥124.800	P120/16/1G/6xCD/12.1'TFT(800)/M/PCM
	9821Nb10/S8	¥89.800	P100/16/810/4xCD/10.4(800)TFT/95
	9821Nb7/C8	¥79.800	P75/8/810/4xCD/10.4'TFT(640)/PCM/WIN3
	VP13C/WDA1	¥99.800	MMX133/32/1.6G/12.1DSTN(800)
	VP16C/WXAA1	¥179.800	MMX166/32/2.1G/20xCD/13.3TFT(XGA)
SHARP	AV1/575CD-95	¥89.800	P75/8/540/4xCD/10.4TFT(800)/SB
	MN-360-X16	¥177.800	MMX166/64/2.1G/20xCD/12.1HCSA(800)56K
	MN-5030	¥109.800	P133/16/1G/10xCD/11.3TFT(800)
	MN-7230	¥139.800	P133/16/1.35G/6xCD/12.1TFT(XGA)/288M
	MN-7750	¥149.800	MMX150/32/1.6G/10xCD/12.1TFT(XGA)/SB/336
	PC-W100	¥99.800	P133/16/1G/11.2'TFT(WIDE)/288M
東芝	SS5755TW(SSR575/051CT/W)	¥59.800	P75/ED08/520/9.5"'TFT(仮想スクリーン)/SBpro互
	TECRA510CT/2.1(PA1232C9)	¥149.800	P133/16/2.1G/12.1TFT/W95
	TECRA530CDT/2.1(PA1247C9)	¥159.800	MMX166/32/2.1G/10xCD/12.1"TFT(XGA)
	TECRA740CT/2.1(PA1229C9)	¥189.800	MMX166/16/2.1G/13.3TFT(XGA)28k
	サテライト110CS/810(PA1224JS)	¥79.800	P100/8/810/11.3'DSTN(800)/Ir
	サテライト110CT/810(PA1224JT)	¥87.800	P100/8/810/11.3'TFT(800)/Ir.
	サテライト220CS/1.4(PA1240S9)	¥99.800	P133/16/1.4G/12.1DSTN(800)/SB
	サテライトPro430CDT/1.3(PA1230CA)	¥119.800	P120/16/1.35G/10xCD/11.3"TFT(800)
	サテライト305CDS/2.1(PA1261SA)	¥139.800	MMX166/32/2.1G/16xCD/12.1DSTN(800)/W.E

■デスクトップ

COMPAQ	DeskPro2620/2500CD	¥67.800	Pro200/16/2.5G/8xCD/NT
COMPAQ	DeskPro2620T/2500CD	¥73.700	Pro200/32/2.5G/8xCD/ミニタワー
	DeskPro6620/2150CDS	¥64.800	Pro200/32/2G/8xCD
	PROLIANT1500	¥67.800	P133/32M/2.1G(ミラーリング)/CD/FW-SCSI2
DELL	GXI5133L	¥39.800	P133/16/2.5G/8xCD/W95
	GXI5166L	¥49.800	P166/32/2G/8xCD/W95
	GXI5200M	¥67.800	P200/32/3.0G/8xCD/W95
	GXM5133	¥39.800	P133/16/1.6G/4xCD/W95
富士通	FMV620D7C7	¥69.800	Pro200/32/2.5G/CD
	FMV620T5C7	¥72.800	Pro200/32/3.2G/8xCD/NT40
	FMV626T6C7	¥137.800	PII266/32/4.3G/16xCD
IBM	PC750(6883-JAN)	¥34.800	P100/8/850/4xCD
	PC750(6883-JF6)	¥39.800	P133/16/1.2G/4xCD/W95
NEC	9801BA/U2	¥13.800	DX2(40)3.6/3.5'x2/640(16)
	9821Ra20/N30	¥107.800	Pro200/32/3G/8xCD/100TX/PCMFM/NT40
	9821Xa/C10W	¥39.800	P90/7.6/1G/3.5'x1/4xCD/PCM/W3.1
	9821Xa10/C12	¥49.800	P100/16/1.2G/4xCD/PCM/PCカードスロ/W3.1
	9821Xa12/K12	¥57.800	P120/16/1.2G/4xCD/PCM/PCカードスロ/win95
	9821Xa13/W12	¥69.800	P133/16/1.2G/6xCD/サウンド/LAN/MPEG/PCM
	9821Xa20/W30R	¥109.800	P200/32/3G/8xCD/100BSSE-TX
	9821Xv13/R16	¥79.800	P133/16/1.6G/4xCD
	9821Xv20/W30	¥119.800	P200/32/3G/8xCD/PCM/100BaseTX
	MA26D/SZBAA41	¥129.800	PII266/32/4.3G/24xCD/WinNT4.0
東芝	PV46633V	¥19.800	486DX2.8M.340MHDD

■セットモデル

COMPAQ	PRESARIO9542	¥44.800	P100/8/840/4xCD/144K/15CRT/Win95
富士通	FMTOWNS2/SL53	¥59.800	P133.16M.1G.CD.CRT
	FMV5DSE253	¥69.800	P133/16/1.2G/6xCD/15
	FMV5DSE273	¥79.800	P(133)16/1.2G/6xCD/288/17"CRT
	FMV5DSE52	¥69.800	P120/16/1.2G/8xCD/OASYSWIN
	FMV5DSE52A	¥67.800	P120/8/1.2G/6xCD/OASYSWIN
	FMVS2203	¥119.800	MMXP(200)/32EDO/2.5G/12xCD/33.6K/17
	FMVS42373	¥149.800	PII233/32/3.2G/24xCD/56モ/17"CRT
	FMVS52353	¥139.800	PII233/32/3.2G/24xCD/56K/15"/W.E
	FMVS52373	¥159.800	PII233/32/3.2G/24xCD/56K/17"/W.E
GATEWAY	G6-200	¥129.800	Pro200/32/3.8G/8x/SB/17トリニトロン
IBM	AptivaT81(2161-T81)	¥129.800	MMX166/32/3.2G/16xCD/15"CRT
	Aptiva(2134-JDA)	¥89.800	P166/16/1.6G/15
	Aptiva750(2168-N60)	¥59.800	P120/16/1.6G/4xCD/28k/Mwave/15CRT
	Aptiva785(2168-S65)	¥69.800	P150/16/1.6G/4xCD/28k/Mwave/17CRT
	GreenPC(5538-VWD)	¥39.800	8M/340M/DSTNカラー
NEC	9821Cb3/TB	¥39.800	P75/16/850/4xCD/144M/14"CRT
	9821Ct16/FB	¥99.800	P166/16/1.6G/4x4連CD/TV/288M/17CRT/W.E
	9821Cx2/S15B	¥39.800	P75/8/420/4xCD/15CRT
	9821Es/340N	¥39.800	DX2(50)5.6/340/9.5"TFT
	9821V13/S5RB	¥84.800	P(133)16/850/4xCD/15"CRT/PCM/288FAX/95/W
	9821V166/S5D	¥109.800	MMX166/32/2G/8xCD/3D/336M/15"CRT/W.E
	9821V7/C4KA	¥49.800	P75/8/850/4xCD/14'(XGA)一体型
	9821Xa7e/S15	¥42.800	P75/8/850/4xCD/15'CRT/PCM/W3.1
	9821Xc13/S5B2	¥84.800	P133/32/1.6G/8xCD/15CRT/USB/100Base/W.E
	9821Xc16/M7B3	¥89.800	P(166)32/2G/8xCD/100BASE-TX/17"CRT
	VS16F/E5AA2	¥99.800	MMX166/32/2.1G/8xCD/56K/15
	VS20C/S5CA2	¥129.800	MMX200/32/3.2G/20xCD/56K/一太郎OFFICE
	VS20C/S7CA2	¥129.800	MMX200/32/3.2G/20xCD/56K/一太郎OFFICE
	VS23D/S5DA2	¥159.800	PII233/32/3.2G/24xCD/56K/J/15CRT
	VS26D/S7CA2	¥189.800	PII266/32/3.2G/24xCD/56K/J/17CRT
	VS30D/M7DB1	¥229.800	PII300/32/4.3G/DVD/56K/J/17CRT
SHARP	MN-835-H23	¥239.800	PII233/32/3.2G/20xCD/15TFT(XGA)56K
東芝	BREZZA 5133MB(PV1008JA)	¥89.800	P133/16/1.6G/8xCD/288M/15CRT
	INFINIA7160J1(PV1018JA)	¥119.800	MMX166/32/2.5G/12xCD/33k/15

周辺機器

■モニタ

AKIA	MDIIS	¥29.800	11.3"DSTN.PCIのI/Fカード付
AST	CMC-1418AD	¥13.800	14"SVGA
COMPAQ	171FS	¥27.800	17'マルチスキャン1024x768 ピッチ:0.28mm
	461	¥13.800	14'マルチ/640X480~1024X768/0.28mm
	VGA	¥11.800	15"DOS/V用VGA
DEC	マルチスキャン(PCXBV-PE)	¥14.800	15'マルチ
EPSON	CR-5500	¥12.800	15'マルチ/640x400.640x480/0.28mm/D-SU
富士通	FMTDP532	¥19.800	FMTOWNS用
GATEWAY	GDM-20E01	¥99.800	20"トリニトロンマルチスキャン 29KHz~85KHz
	VIVITRON21	¥84.800	ダイヤモンドトロン/30~96K/21インチ
H.P	D2807A	¥34.800	17"VGAディスプレイ1280x1024
IBM	3474-JDM	¥79.800	ネットワーク端末装置
	5574-N15	¥14.800	15'フラットスクエア管/1280x1024/0.28mm/60-72KHz
IDEXON	MF-8517	¥27.800	17'マルチ/0.28mm/640x400~1600x1280 60KHz
三菱	RD21Z	¥79.800	21'マルチスキャン
	XC-1498CII	¥4.980	14'ノーマル/0.28mm/D-SUB15/チルト
NEC	PC-KD1511	¥7.980	15'ノーマル/0.28ピッチ/640x400/D-SUB15
	PC-KD1522	¥4.980	15'ノーマル.VGA/0.31ピッチ/640x400.480/D-SUB15
	PC-KD881	¥5.800	15'ノーマル/0.28mm/D-SUB15/チルト
	PC-KH1711	¥39.800	17'ノーマル・H98/0.28mm/複合29pin・D-S
	PC-KM152	¥19.800	15'マルチスキャン.0.28mm.RGB15ピン.1024x768
	PC-KM171	¥29.800	17'マルチ/0.28mm/1024x768/98.DOS/V.Ma
NANAO	F347II	¥24.800	15"シャドウマスクマルチスキャン24KHz~
SONY	CPD-20SF3	¥89.800	20トリニトロン マルチスキャン
SAMPO	KDM-1566	¥17.800	15"1024*768
東芝	CRT15002	¥19.800	15"DOS/V用SVGA

■プリンタ

アルプス	MD-2000S	¥19.800	カラーFOR Mac
CANON	BJC-250J	¥12.800	
	BJC-455J	¥24.800	バブルジェットカラー.A3.オートシートフィーダー
	BJC-600J	¥13.800	バブルジェットカラー.A4.オートシートフィーダ.600dp
	BJC-610JW	¥14.800	カラー/バブルジェット/A4/オートシートフィーダ
	BJC-700J	¥24.800	1200x600dpi.A4.7色インク
	BJC-820J	¥14.800	A3.カラーインクジェット
	LBP-A304GII	¥29.800	A3レ-ザー/600dpi
	LBP-A309GII	¥34.800	98用A3レザープリンタ
	LBP-A404E	¥29.800	98用A4レザープリンタ
	LBP-B406E	¥19.800	98用B4レザープリンタ
	LBP-B406GII	¥19.800	600/480dpi 4B
EPSON	HG3000	¥19.800	
	LP-1500	¥19.800	600dpi/A4
	LP-8000S	¥29.800	B4対応レザープリンタ
	MJ-5000C	¥29.800	バブルジェットカラ-.A3.ハガキ.オートシートフィーダ
	MJ-500V2	¥9.980	JET
	MJ-830C	¥15.800	フルカラー720x720dpi
	PM-700C	¥19.800	
	VP-5085	¥19.800	
富士通	XJ-500	¥9.980	バブルジェットカラ-.A4.ハガキ
	XJ-800	¥27.800	A4カラーJET 1200*1200dpi
	XJS-400	¥19.800	600x300dpi.A4.インクジェット、300dpiスキャナ
H.P	DESKJET850C	¥19.800	インクジェットカラー
	Desk Writer 550C	¥9.980	
	DeskJet 505J	¥12.800	インクジェットプリンタ
	DeskWriter320	¥9.000	カラー. A4
	DeskWriter540	¥14.800	A4.インクジェット
iomega	iomegaZip100	¥9.980	外付けZipドライブ
三菱	CP-GZ1	¥24.800	昇華型フルカラー、123x82mm.A6
NEC	PC-PR1000E/4W	¥12.800	A4レーザー
	PC-PR101/60	¥19.800	10"ドット/160dpi/60cps
	PC-PR101/J110	¥9.980	A4/インクジェット/300dpi/カラー/110字秒
	PC-PR101/J220	¥14.800	インクジェット型
	PC-PR201/65LA	¥29.800	B4/ドットプリンタ/160dpi/カラー8色
NEC	PC-PR700J	¥39.800	OA日本語水平ドットプリンタ
	PC-PR700X	¥49.800	日本語OAプリンタ
OKI	MicroLine801PS	¥29.800	B4レーザー
OLYMPUS	P-150	¥19.800	デジカメ用昇華型カラープリンタ
SHARP	NWP-5501	¥29.800	NEWS専用LBPプリンタ
	VP-EC1	¥29.800	昇華型ビデオプリンタ/300dpi/IrDA
ゼロックス	4150PS	¥29.800	A3 600dpi 8枚/分(A3) レーザープリンタ

■スキャナ

EPSON	GT-6500	¥17.800	フラットベッド型
	GT-6500ART2	¥19.800	MAC用 フラットベッド
	GT-8000	¥27.800	A4フルカラー/400dpi
	GT-8500WIN	¥29.800	400dpiフラットベット
	GT6500ART2	¥19.800	MAC用A4サイズスキャナ/WIN95対応(要ドライバ)
SHARP	WD-07HS	¥1.980	ハンディカラー解像度4ドット/mm

■HDD

ロジテック	LHD-M4000HS2	¥34.800	4G 外付
NEC	PC-HD340N	¥5.980	98ノート用340MB
SUN	外付 480M	¥12.800	外付 480M HDD
	外付210M純正	¥5.980	純正210MB HDD
東芝	MK1624FCV(2.5"IDE)	¥3.980	203MB
TAXAN	IP2010M(外付2G)	¥19.800	外付2G/SCSI2/llms/Mac用ケーブル付
その他	ATLAS-XP34300S	¥34.800	4G 外付

■LAN

PLANET	10BaseT(16ポートハブ)	¥19.800	16ポートハブ

■HDD(生)

バルク	3.5"EIDE1.2G	¥13.800	WD製Caviar21200
	3.5"'SCSI 3GB	¥19.800	3.5"SCSI 3GB
	3.5"'SCSI 4.3G	¥29.800	3.5"SCSI 4.3G
	3.5EIDE1.6G	¥14.800	3.5EIDE1.6G
I/Oデータ	HDNV-2G	¥24.800	DOS/V用内蔵型2G

■MO

ロジテック	LMO450H	¥23.800	3.5"128MB又は230MB(メディアあたり)
	LMO480H	¥27.800	3.5"x128MB 230MBオーバライトタイプ
MELCO	MOS-E230NS	¥24.800	98用230M外付けMOドライブ
NEC	PC-OD102	¥3.980	5.25インチMO
VST	HANDY MO203 KiLOTON	¥34.800	PB3400用内臓230MB

■SCSI

アダプテック	AHA-1542CF	¥2.980	

■デジカメ

富士フィルム	DS-300	¥129.800	140万画素
緑電子	CAM-02	¥8.980	パラレル接続、8万画素

■ビデオカード

I/Oデータ	GA-PG3DX/PCI	¥5.980	PCIバス グラフィックアクセラレータ
カノープス	PowerWindowT64VMP	¥9.800	PCIスロットバス用ウィンドウアクセタレータ
MELCO	WGP-VG4S	¥2.980	98.DOS/V用 3Dウィンドウアクセラレータ
MATROX	Millennium(2M)DELL版	¥11.800	Millennium DELL純正箱入り
Radius	ThunderColor30-1600	¥89.800	グラフィクスカード1600x1200(24bit)PCI(32bit)
その他	16-bitVideo	¥13.800	ForMacP.B190

■モデム

マイクロコム	V34ES2-M	¥7.980	ForMac 228bps
NEC	PC-9801-06L	¥980	N.NV.NS/E/T/R.NC.NA/C.NX/C.HA
TDK	DF3314B	¥9.980	PCMCIA 33.6K DATA/FAX

■メモリ

ロジテック	LSM8B7	¥980	DOS/V用8MB.SIMM72pin.70ns.パリ有り
NEC	9821NA9-B02R	¥2.780	9821NA用16MB
	9801NX/C-05	¥4.980	12M
	9821Cf-B01	¥1.980	9821Cf専用サブボード
I/Oデータ	NX34-4//12MJ	¥1.980	NX/C用8MB
	NE34A-8M	¥1.980	Ne.NS/A用 8M
MELCO	ENL-8M	¥1.980	NL/A.Lt.Ld.用8M
	ENT-6000	¥1.980	NS/T用 6Mメモリ
	RCS-2000	¥1.380	98N.NS用 2M
	ENP-8M	¥1.980	9821Ne2Nd.Np.Ns用 内臓 8M

掲載しきれない商品多数あり!!ぜひ一度ご来店下さい。

商品の価格は毎日変動します。
必ず価格をご確認下さい。
この広告は9/16現在のものです。

ottoの在庫が一目でわかる!!

ottoのホームページ「otto HOUSE」
URL http://www.ottonet.co.jp

ottoのBBS「ottoネット」
アクセスダイヤル 03-5256-5233

—ottoのFAX情報サービス—
03-5256-5231

FAXの受話器をとり、上記ナンバーにダイヤルして総合案内メニュー「0000#」を取り出して下さい。

TOMOEのFAX安い店ベスト5 FAX0990-51-4141

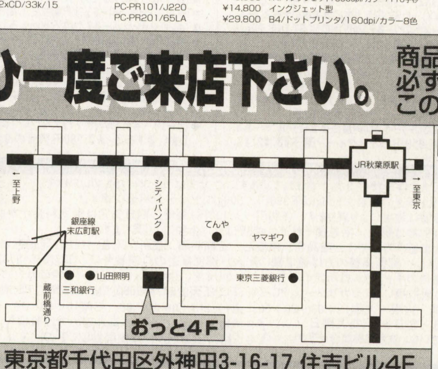
冬のボーナス一括払い OK!!

分割払い大歓迎!!

3回～60回払いまで自由に選べます。お客様のご予算に合わせてお気軽にご利用下さい。

■各種クレジットカードのご利用OK!!

UC MasterCard VISA



東京都千代田区外神田3-16-17 住吉ビル4F
●営業時間 月～金 11:00～19:00 ●定休日 毎週水曜
土・日・祝 11:00～18:30

中古パソコン専門爆安ショップ!!

otto
コンピューターのおっと
秋葉原1号店

TEL 03-3256-1118
FAX 03-3256-1138

TEL06-644-0554

電話受付11：00～19：00/FAX06-647-5168

新品超特価コーナー　税別

<本体一例>

PC-98NX	VM40/4FC	¥442,000
PC-98NX	VM40/4FD	¥449,000
PC-98NX	VM35/4XC	¥368,000
PC-98NX	VM35/4XD	¥376,000
PC-98NX	VM35/4ZC	¥292,000
PC-98NX	VM35/4ZD	¥299,000
PC-98NX	VM30/4XC	¥312,000
PC-98NX	VM30/4XD	¥317,000
PC-98NX	VM30/47C	¥272,000
PC-98NX	VM30/47D	¥276,000
PC-98NX	VM30G/47C	¥230,000
PC-98NX	VM30G/47D	¥237,000
PC-98NX	VS35/47A	¥285,000
PC-98NX	VS30/47C	¥226,000
PC-98NX	VS30/47D	¥233,000
PC-98NX	VS30/45C	¥203,000
PC-98NX	VS30/45D	¥209,000
PC-98NX	VC33/47C	¥238,000
PC-98NX	VC33/47D	¥242,000
PC-98NX	VC33/4FC	¥353,000
PC-98NX	VC33/4FD	¥360,000
PC-98NX	VC26/4XC	¥251,000
PC-98NX	VC26/4XD	¥258,000
PC-98NX	VC26/4ZC	¥170,000
PC-98NX	VC26/4ZD	¥178,000
PC-98NX	VC23/4XC	¥211,000
PC-98NX	VC23/4XD	¥218,000
PC-98NX	VE26/47C	¥211,000
PC-98NX	VE26/47D	¥218,000
PC-98NX	VE26/45C	¥185,000
PC-98NX	VE26/45D	¥191,000
PC-98NX	VE23/47C	¥172,000
PC-98NX	VE23/47D	¥179,000
PC-98NX	VE23/45A	¥126,000
PC-98NX	VE23/45C	¥143,000
PC-98NX	VE23/45D	¥149,000
PC-98NX	VM35/3XC	¥325,000
PC-98NX	VM35/3XD	¥332,000
PC-98NX	VM30/3XC	¥284,000
PC-98NX	VM30/37D	¥250,000
PC-98NX	VA26D/WXTAB43	¥320,000
PC-98NX	VA23D/WXTAA33	¥324,000
PC-98NX	VA23C/WXTAA23	¥233,000
PC-98NX	MB20C/UVU4	¥140,000
PC-98NX	MB20C/UVV4	¥146,000
PC-98NX	LT30/54A	¥415,000
PC-98NX	LT23/44A	¥323,000
PC-98NX	LB20/40A	¥201,000
PC-98NX	LW26/44A	¥437,000
PC-98NX	LW23/44A	¥308,000
PC-98NX	LW23/43C	¥253,000
PC-98NX	LW23/43D	¥264,000
PC-98NX	LW20/42A	¥215,000
PC-98NX	LW20/42C	¥212,000
PC-98NX	LW20/42D	¥219,000
PC-98NX	LW20/4DA	¥170,000
PC-98NX	LW20/4DC	¥175,000
PC-98NX	LW20/4DD	¥187,000
PC-98NX	LW20/42CS2	¥214,000
PC-98NX	LW20/42DS2	¥221,000
PC-9821	Nr233/S32T	¥240,000
PC-9821	Nr233/S32A	¥240,000
PC-9821	Ne2+HD790M	¥ 62,800
PC-9821	Ra200/M30R	¥156,000
PC-9821	V233M7C3	¥244,000
PC-9821	V233M7D3	¥250,000
PC-9821	V200S7C3	¥196,000
PC-9821	V200S7D3	¥203,000
PC-9821	V200S5C3	¥172,000
PC-9821	V200S5D3	¥176,000
富士通	FMV-NP7231	¥238,000
富士通	FMV-NP7233	¥245,000
富士通	FMV-NP720D1	¥203,000
富士通	FMV-NP720D3	¥210,000
富士通	FMV-NE723X1	¥224,000
富士通	FMV-NE723X3	¥231,000

富士通	FMV-NE7201	¥197,000
富士通	FMV-NE7203	¥204,000
富士通	FMV-NE720D1	¥174,000
富士通	FMV-NE720D3	¥181,000
富士通	FMV-NU7231	¥228,000
富士通	FMV-NU7233	¥235,000
富士通	FMV-NU723D1	¥201,000
富士通	FMV-NU723D3	¥207,000
富士通	FMV-NC720	¥176,000
富士通	FMV-NC720D	¥141,000
富士通	FMV-T73571	¥288,000
富士通	FMV-T73573	¥295,000
富士通	FMV-S73391	¥261,000
富士通	FMV-S73393	¥268,000
富士通	FMV-S73071	¥228,000
富士通	FMV-S73073	¥235,000
富士通	FMV-S73051	¥201,000
富士通	FMV-S73053	¥207,000
富士通	FMV-S72671	¥208,000
富士通	FMV-S72673	¥210,000
富士通	FMV-S72651	¥186,000
富士通	FMV-S72653	¥193,000
富士通	FMV-M72671	¥179,000
富士通	FMV-M72673	¥185,000
富士通	FMV-M72651	¥147,000
富士通	FMV-M72653	¥155,000
ｼｬｰﾌﾟ	MN-930-X23	¥271,000
ｼｬｰﾌﾟ	MN-570-H23	¥298,000
ｼｬｰﾌﾟ	MN-335-X13	¥165,000
ｼｬｰﾌﾟ	MN-360-X16	¥155,000
ｼｬｰﾌﾟ	MN-370-X20	¥210,000
ｼｬｰﾌﾟ	MN-390-X26	¥245,000
ｼｬｰﾌﾟ	MN-380-X23	¥特　価
ｼｬｰﾌﾟ	PC-PJ1-M2	¥246,000
ｼｬｰﾌﾟ	PC-PJ1-98	¥223,000
松下	AL-N4T512J5	¥135,000
松下	CF-S21J8	¥202,000
松下	CF-M32J8	¥150,000
東芝	PAL100JB	¥151,000
東芝	PAP301JC	¥250,000
東芝	PAP600JA	¥250,000
SONY	バイオ　PCG-808	¥438,000
SONY	バイオ　PCG-803	¥308,000
SONY	バイオ　PCG-737A4G	¥263,000
SONY	バイオ　PCG-733A	¥210,000
SONY	バイオ　PCG-C1	¥特　価
SONY	バイオ　PCG-505G	¥193,000
SONY	バイオ　PCG-505GX	¥223,000
SONY	バイオ　PCG-505GX/4G	¥253,000
SONY	バイオ　PCG-505EX/64	¥187,000
IBM	ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ　560X2640-8VJ	¥240,000
IBM	ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ　560X2640-60J	¥248,000
IBM	ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ　560X2640-70J	¥270,000
IBM	ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ　6002645-53J	¥330,000
IBM	ｼﾝｸﾊﾟｯﾄ　6002645-41J	¥280,000
ｱｯﾌﾟﾙ	パワーブックG3/233/12	¥188,000
ｱｯﾌﾟﾙ	P.MG3/DT/300(M7105J/A)	¥240,000
ｱｯﾌﾟﾙ	iMaC	¥178,000

メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL
広告の機種はほんの一例です。載ってない機種はお問い合わせ下さい。この価格は9月16日の価格の一部です。
雑誌が出た時は変わっています。

<モニター一例>

三菱	RD-17GR	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 48,000
三菱	RD-17GZR	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 46,500
三菱	RD-19ZT	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 77,800
SONY	CPD-17GS	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 58,000
メルコ	FTD-XT14S-A	14ｲﾝﾁLCD/TFT	¥ 87,000
CaNturyMODEL4000PCI		9ｲﾝﾁLCD/DSTN	¥ 34,800

<プリンター一例>

キャノン	BJC-250J	¥ 18,500
キャノン	BJC-80V	¥ 28,800
キャノン	BJC-440J	¥ 29,000
キャノン	BJC-465J	¥ 38,000
キャノン	BJC-700J	¥ 28,000
キャノン	LBP-220	¥ 29,000
エプソン	PM-750C	¥ 34,000
エプソン	PM-600C	¥ 24,800
エプソン	PM-2000C	¥ 44,000
エプソン	MJ-6000C	¥ 66,800

<周辺機器一例>

ﾋﾞﾃﾞｵｺﾝﾊﾞｰﾀｰ	電波	XRGB-2	¥ 19,800
HDD	I/O	HDVS-U4.3G	¥ 31,800
HDD	I/O	HDVS-U4.G/UPCI	¥ 39,800
MOD	I/O	MOF-S640B	¥ 44,500
MOD	I/O	MOF-H640B	¥ 50,800
MOD	I/O	MOF-S640	¥ 46,800
スキャナ	EPSON	GT-5500WINS	¥ 27,000
スキャナ	EPSON	GT-7000WINS	¥ 35,500
LANボード	メルコ	LCI-T2S	¥ 5,800
SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ	ﾛｼﾞｯﾃｸ	LHA-DV1522(ISA)	¥ 6,800
ﾉｰﾄ用HDD	メルコ	DNN790S	¥ 14,800
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	SONY	MVC-FD71	¥ 58,000
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	ﾆｺﾝ	COOLPIX900	¥ 68,000
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	EPSON	CP-600	¥ 47,000
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ	ｺﾀﾞｯｸ	DC-220ズーム	¥ 37,000
ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ端末	SONY	LNT-WJ2000+ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥ 21,800

<音源一例>

ローランド	SC88PRO	¥ 63,000
ローランド	SC88ST/PRO	¥ 44,800
ローランド	ﾐｭｰｼﾞ郎88ProDTM88PRW	¥ 64,800
ローランド	ﾐｭｰｼﾞ郎88ProDTM88PSW	¥ 52,500

<ワープロ一例>
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です!!

シャープ	WR-M900	¥108,000
シャープ	WD-M800	¥ 89,000
PANASONIC	FW-U1C200	¥ 76,000
富士通	LX-7500SD-J	¥103,000
東芝	JW-98BW2	¥102,000
東芝	JW-V980	¥107,000

<電子手帳・モバイルギア・一例>

SHARP	MI-610DC	¥ 87,000
SHARP	MI-610	¥ 68,800
SHARP	PA-Z500	¥ 4,980

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- ●商品在庫及び新品買取&販売相場は毎日変動します。TELでお問い合わせ下さい。
- ●格安ショップメイドDOS/Vあり。
- ●商品はすべて新品! もちろん“メーカー保証付”です。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!2千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098
- ●その他、マックやパソコン関連、何でも買い取り&販売します!!

中古コーナー(一例)　ネットU-COM　http://www.nst.co.jp/~prot1/

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は3万円安）	80,000～	100,000～
PC9821 VIO/S5（V13は1万円高）	40,000～	55,000～
PC9821 VIO/S7（V13は1万円高）	45,000～	65,000～
PC9821V16 S5（M7は2万円高）	55,000～	75,000～
PC9821 V2OS5（M7は2.5万円高）	60,000～	80,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T（Ceは1万円安）	12,000～	27,000～
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	30,000～	45,000～
PC9821Ct20（Ct16は2万円安）	70,000～	90,000～
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は5千円高)	35,000～	50,000～
PC9821 Na7/H5（H3は1万円安、H7は1万円高）	50,000～	70,000～
PC9821Nr166X30F（NW150は1万円安）	120,000～	150,000～
PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安）	25,000～	35,000～
Ls150S14C,D（Ls13D10は5万円安）	105,000～	130,000～

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)

●2号店プロトワン&3号店トム→■

※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

◆HP http://www.nst.co.jp/~prot1/◆メールprot1@nst.co.jp

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,MSX,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9821Nr13D10A.B（NW133D14は3万円高）	80,000～	100,000～
PC9801NS,BA,BX2,BA2,BX3,AS,AP	5,000～	10,000～
PC9801NS/R（NS/T,NS/Lは5千円安）	10,000～	20,000～
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	10,000～	20,000～
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	15,000～	25,000～
PC9821Lt2/7A（La10S8は2万円高）	40,000～	60,000～
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2.5万円安）	70,000～	85,000～
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は1万円高）	75,000～	95,000～
PC9821Na13/H10（C10は1万円安）	88,000～	115,000～
PC9821Nr15/S14F（S10は1万円安）	100,000～	130,000～
PCG505（Xは2万、EXは4万円高）	120,000～	140,000～
LV16C/WDCAF1（LV13Cは2万円安）	100,000～	120,000～
FMV-NU5163（NU3163は1万円安）	125,000～	150,000～
MN350X16（340×15は2万円安）	130,000～	160,000～
ペンティアム133,DOS/V機（P166は1万、P266は2万円UP）	25,000～	35,000～
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	12,000～	22,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000～	40,000～
MSX用ディスクドライブ	5,000～	10,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000～	20,000～
X68K　エキスパートI,II/（スーパーは1万円高）	20,000～	35,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	8,000～	16,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	4,000～	9,000～
X68000XVI (コンパクトは1.5万円安、CZ500は7万円高)	45,000～	75,000～
FMタウンズIIフレッシュ（TVは1万円高）	10,000～	30,000～
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1万円高）	6,000～	12,000～
リブレット60（50は1万円安、70は1万円高）	50,000～	70,000～
ミュージ郎SC88PRO（SC88PROは5千円安）	35,000～	45,000～
電波 XRGB-2（XRGB-1は3千円安）	8,000～	15,000～
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク

〒556-0005　大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ）● 3万円以上 500円引き ● 5万円以上1000円引き ● 10万円以上2000円引き

（見方はメーカーごとのアイウエオ順）

Windows98・95(一般ソフト)

- ●(アートディンク)－8,530円はなまる工務店, A列車5完全版, 各4,890円栄冠は君に3, BIG HONOUR,
- ●(アスキー)－各8,230円シミュレーションRPGツクール95, RPGツクール, シューティングツクール95, 2D格闘ツクール,
- ●(アンバランス)－各3,530円ザナドウ, ラングリッサー1, 13,200円電車でGO(マスコン付), (7,980円電車でGO),
- ●(イマジニア)－9,980円F-22ADFプレミアムパック, 4,880円F-22ADF Desert Mission(追加シナリオのみ), 7,830円ダイ・バイ・ザ・ソード完全日本語版, バルディッシュ,
- ●(エレクトロニック・アーツ)－各8,230円ウルティマオンライン・ザ・セカンド, エイジフルパッケージ, (セカンドエイジUPグレード版3,380円), シムシティ3000, タイガーウッズ99PGAツアーGPLF, ウイザードリィネメシスアドベンチャー, ウルティマオンライン,
- ●(ケイエスエス)－7,980円無人島物語4,
- ●(光栄)－各12,980円三国志VI Withパワーアップキット, 信長の野望将星録With Pキット, Wining Post3 With Pキット, 各7,980円チンギスハーン, 幕末志士伝, 各6,390円信長の野望インターネット, 水滸伝天命の誓い, 信長の野望戦国群雄伝, 大航海時代II, 大航海時代外伝, 各5,180円信長の野望武将風雲録, 三国志II,
- ●(シーズウエア)－5,120円ミスティックウィーヴァ, (12/4),
- ●(システムソフト)－6,580円名作お買い得パックVol.3(4本セット), 各4,280円マスターズオブモンスターズバリューパック, 大戦略VDX,
- ●(セガ)－各5,220円せがた三四郎超人伝説, メモリアルセレクション,
- ●(TGL)－7,980円エンブレイス, 6,480円えこのKIDS,
- ●(日本ファルコム)－6,980円イースエターナル通常版, 7,880円ヴァンテージマスターV2, 6,980円ヴァンテージマスター, 各5,680円ソーサリアンフォーエヴァー, モナークモナークレギュラー版, 6,430円モナークモナークプレミアム版, 7,120円新・英雄伝説プレミアム,
- ●(バンダイ)－6,120円SDガンダムウォーズ, 8,750円バーチャルモデラーライト,
- ●(ボーステック)－8,530円銀河英雄伝説V・GRAND, 7,880円銀河英雄伝説V, (3,950円UPグレード版),
- ●(マイクロソフト)－10,530円エイジ・オブ・バンパイア, 10,380円マイクロソフトフライトシミュレーター98,
- ●(マイクロプローズ)－8,530円マジックザギャザリンクオンラインエディション,
- ●(マスターピース)－7,980円ザ・ファミレスキャンペーンセット初回版, 各5,780円ザ・ファミレス, ザ・コンビニ, アナザーワールド,
- ●(メディアカイト)－7,380円Little lovers 2ND～ゆい～,

―囲碁・将棋―
各10,530円柿木将棋III, 手談対局II, AI囲碁7,

―ビジネス・ユーティリティ・他―
12,500円Windows98アップグレード版, 7,280円Windows98アップグレード版(アカデミック), 14,800円Windows98製品版(アカデミック),
- ●(ハイパースペース)－16,300円C言語めじろ++98,
- ●(富士通)－27,600円F-BASIC V6,
- ●(マイクロソフト)－ビジュアルBASIC Ver.5.0アカデミックパッケージ, (11,450円ラーニング版, 36,800円プロフェッショナル版),

Windows98・95(18禁アダルト)

- ●(r・アアル)－5,980円Lag, 6,780円ガーディアン,
- ●(アイル)－各6,680円凌辱, 脅迫～終らない明日,
- ●(アクアリウム)－5,980円春風少女, ●(アクトレス)－6,380円き・ず・な,
- ●(アリスソフト)－5,450円ぱすてるチャイム～恋のスキルアップ, 5,120円ディアボリカ, 5,480円王道勇者, 6,120円鬼畜王ランス,
- ●(イリュージョン)－5,680円DES BLOOD2, 過激ゲーム①,
- ●(E・G・O)－6,630円奇跡～迷子の天使,
- ●(イメージクラブ)－各6,480円神魔降臨, 僕の為に鐘は鳴る,
- ●(インターハート)－4,980円悪戯(いたずら)NOVEL,
- ●(ウラン)－各5,980円カレッジテラストーリー, ガールドールトーイ,
- ●(h・m・p)－各7,230円総務部庶務課II, WARG～ウォーグ～, ザ・ハッスル～AVメーカー経営シミュレーション, 5,780円乾杯,
- ●(エルフ)－7,230円下級生, 各6,980円遺作, 臭作, 各5,490円河原崎家の一族, 野々村病院の人々, 3,120円下級生スクリーンセーバーコレクション,
- ●(ア行その他メーカー)－6,830円My Friends初回版, 各6,280円悶もだえ, 4,980円FALL LOVE STORY初回版,
- ●(キャンディソフト)－5,630幼なじみ,
- ●(カクテルソフト)－5,730円With You, Piaキャロットへようこそ!! II, 各3,530円ぴあきゃろTOY BOX, キャンキャンバニーPrimo初回版,
- ●(CROWD)－各5,630円狂師, X-change,
- ●(GLANZ)－5,980円白いバラのなまえ～ハイパー・ジュエリー,
- ●(ZYX)－6,630円淫内感染真夜中のナースコール,
- ●(シーズウエア)－各5,630円THE LOST ONE, Releaf, デザイア完全版, 6,280円ラブ・ウェーブ,
- ●(JANIS)－各5,980円闇の密猟者, 星のささやき, ダブルフェイス, ザ・グランドホテル, ぷりでん√2ポチの～,
- ●(Jam)－6,120円My Girl初回版,
- ●(13cm)－各6,280円入院, 好き好き大好飼,
- ●(Sirius)－6,280円面会謝絶,
- ●(SCOOP)－5,580円魔法少女B子りにゅ～ある, 各4,850円カオスクィーン遼子#3, #2, #1,
- ●(スクランブルハウス)－6,380円Believe in heart,
- ●(スタジオメビウス)－6,480円絶望～青い果実の散花,
- ●(SPEED)－各5,630円フォレスト・イン・ザ・ダーク, 月花美人, 6,320円迷宮無頼漢(ダンジョンぶらい),
- ●(ZERO)－各6,280円縛－ばく, みせたがり, 涙,
- ●(ZONE)－各3,990円アスガルド,
- ●(ソニア)－各6,830円VIPER-CTR-あすか, F-40, VIPER-M1, GTS, V12, V10, F50, 各2,980円VIPERデジタルイラストレーションズ①～⑤,
- ●(ちぇりーソフト)－6,830円永遠の都,
- ●(Terios)－6,280円まじかるカナン,
- ●(ティアラ)－各6,280円チューして…, 十六夜,
- ●(Types)－6,280円いちょうの舞う頃,
- ●(D'Z)－各5,580円吊－つるし, 箱入り娘,
- ●(ディー・オー)－各7,230円キミにスタディ, 虜2, 5,830円超キミステじゃん,
- ●(デザイアー)－各6,280円すもも白書, 樹木姫, 不夜城,
- ●(テトラテック)－各6,280円プライベートガーデン2,
- ●(トライアングル)－5,630円え～んじぇる!!,
- ●(トラッシュ)－5,980円檻－おり－, Shift,
- ●(にくきゅう)－各6,280円隣のお姉さん, めいKing,
- ●(PIAS)－各6,380円堕ちた天使が詩う歌, なりゆきロマンス,
- ●(PIL)－各6,280円Revolver, LAST CHILD,
- ●(ハーベスト)－6,280円無惨血肉の生贄,
- ●(ぱれっと)－6,280円カーボナイト,
- ●(FORESTER)－5,630円EDEN-エデン-,
- ●(フォスター)－各6,480円まにあなおんな, ここは楽園荘3,
- ●(ベルダ)－各5,630円彼女はメイド, まゆ,
- ●(BLU BELL)－6,480円星降る海に, 4,980円おねがい連宝,
- ●(プラチナソフト)－5,750円フィフスルナ, P・D, スタープラチナ,
- ●(ポイズンプレス)－5,530円滅(めつ), 星のない街,
- ●(Bunny Pro)－6,280円LOVE FOREVER,
- ●(BLACK PACKAGE)－各5,980円魔淫の宴, 6,780円錬金術,
- ●(ボンびいボンボン)－各6,280円Ribbon2, ろう月都市,
- ●(May Be)－各6,480円UP!, むさぼり, おきらくHEAVE,
- ●(Melody)－6,280円暗闇2,
- ●(ミンク)－各6,280円美しき獲物たちの学園, しゃぶり姫, ペロペロCandy, 4,680円ミンク大作戦,
- ●(LOVE-GUN)－6,830円ACE of SPADES2,
- ●(ラッグ)－各7,280円風色のロマンス, Pyhsical Less,
- ●(リーフ)－各6,480円ホワイトアルバム, To Heat, しずく, きずあと, 各2,280円初音のないしょ,
- ●(リセアン)－各7,230円Sweet Tears, エンジェルパラサイト,
- ●(リビドー)－各6,280円フィフティーン, 放課後マニアクラブ, 放課後恋愛クラブ, 4,990円Art Works,
- ●(U・MeSOFT)－各6,230円想い出坂, いまじねいしょんLOVE, 5,730円DAWN SLAVE,
- ●(ペルシャソフト)－4,850円拘束アルクイユの狂宴,

今月の特価品(一般ソフト在庫品のみ)

各4,980円ときめきメモリアルfor ever with you, ときめきメモリアル大戦ぱずるだま, 野球道3, 天地無用!登校無用初回版, ザ・アートオブマリック, ゆみみみっくす+たいなあいらん, だいなあいらん, フライトコマンダー, アドバンストシヴィライゼーション, 覇王雀戦記, ALPHA LINK(メビウスリンクE・R), クエイク, 快刀乱麻, 女傑になろう, 毛利元就, ケルトゥ聖戦, 三国志Vパワーアップ, 大戦略, ハイブリットエンジェル, ぱらPARAパラダイス, ありす闇夜の魔導師, エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド, エーゲ海の雫, H・今井ひずるバラエティ, シュヴァルツシルトEX, 時の国のエルフエンリート, DIABLO, ロードラッシュ, キングオブファイターズ'96ファイル, スレイヤーズはいぱあ・TV, NEXT, TRY, 各5,500円Windowsゲーム98ボーナスパック1, (ハラハラ編), ボーナスパック2(ドキドキ編), 3(ワクワク編), コリャ英和95!, VRアニメート, G・CREW5, Visual Shot4.0,

―18禁アダルト在庫特価品―
各3,980円デスブラッド, 復讐, 化粧桜, 聖翼学園セラフッタ, ウインターキス, 転校生, 転校生2, 憂楼ユーロウ, リベンジ, まぺっとぼっくす, 黒山羊, めぐり逢い, メロディ～恋のメッセンジャーガール, 追憶, かりん, なぎさ100, 乞天使, ルームメイト, 砂時計, アドラスティア, 各4,980円モルモット, 魅惑の調書, ガイナロックR, マーシャルエイジ2, LOFTY FORM, 乱蝶, エクスタシー, ハートの破片, 研修医, Dise Kiss, アドラスティア, 砂時計, 燃える真紅の月に, BEAST BREEDERS BURNING, 護人, ないんらいぶすへはニャ礼するにゃん, 久遠, ナースコール, しおかぜのメモリー, マージナルポイント, VIPERデジタルMUSEUM, 各5,980円レディレディーブッダムナイト, やくそく, 秘書っ娘クラブ, え～んじぇる,

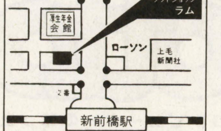
PC9801・9821(3.5″, CD)

各2,980円ブランディッシュVT(CD), ドゥームII(CD), ランズオブロア(CD), デイエスイレ(CD), AYA(CD), まんじさいゆうき(CD), クリスタニア(CD), 織田信長, マイトアンドマジックダークサイドオブジーン(CD), 三国志V, ジェットストリーム(3D旅客機シミュレーション)(CD), 神々の大地, ソードダンサー凶刃の女神, ミナミの帝王, 独立戦争, リステグテッド・エリア(立入禁止エリア), 三国志英傑伝, シュヴァルツシルトGX(CD), 太平洋の嵐2, ドゥームII, 各2,480円VIPER-V10, V16, トワイライトホテル, カスタムメイト3, ROSE BLOOD～血の渇き～, たまご料理, リングアウト, 柊坂の旧館, 女郎蜘蛛(CD), Get!, 禁断の血族, 学園トライアングル, OL操作網, ぽわぞん,

―その他の商品は特価カタログを見て下さい―

周辺機器・自作パソコン部品

- ●(電波新聞社)－23,800円XRGB-2, (6,980円セレクティ21), (5,980円セレクティ15),
- ●(CPU)－AMDK6-2 300…23,200円 AMDK6-300…19,800円, Celeron333A…28,800円, P2-233…29,800円, P2-333…52,300円,
- ●(マザーボード)－各種AMD/K6-2対応 P2/333, Celeron266-300対応…19,800円,
- ●(グラフィックボード)－カノープスSPECTRA2500…31,900円, カノープスSPECTRA3200…33,800円, 米国ercules－STINGRAY－128/3D 8MB, VooDooRush搭載…32,300円,
- ●(HDD)－サムソン3.2GB…22,300円, 4.3GB…23,800円,
- ●(CD-ROM)－32倍速…10,800円, 36倍速…15,500円,
- ●(ケース)－ミニタワー, ミドルタワー, マイクロATX…9,800円より,
- ●(メモリー)－EDO32MB…7,600円, SDRAM64…16,500円,
- ●(キーボード)－109日本語…3,800円, (モデム)－56K…9,500円,
- ●(CRTデッスプレイ)－15インチ…26,800円, 17インチ…42,800円,
- ●(CPUクーラー)－P2用…2,600円, P・K6, M2…2,500円,
- ●(CDRW)－松下内蔵W4R8倍速…43,000円, その他部品各種カタログ有ります。(切手800×2)



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- ●上記の価格には消費税5％が含まれています。ご注文はTELかハガキ又はFAXで。

送金方法
- ●送料は郵送の場合、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。宅急便は地域により異ります。(630円～1,130円)郵便の期日指定は別途料金がかかります。
- ●代金引換は郵便、宅急便それぞれ420円より、金額により異ります。
- ●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。(郵便振替の方は通信欄に記入) 郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- ●発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。(PC98ソフト(5″, 3.5″)特価カタログ有
- ●その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS, 他。

- ●営業時間　火曜～木曜12：00～20：00、金・土11：00～20：00、日祭10：00～19：00
- 定休日　祭日を除く毎月曜日
- ●掲載されていない商品は御問合せ下さい。

（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎027-253-7594

FAX027-253-4369

〒371-0843 前橋市新前橋町17-13

パズル シミュレーション
P&S知能格闘ゲーム
モナークモナーク
10.30. on sale!
一度ハマったらやめられない。
何とも不思議なゲームが登場！
MONA²
Monarch Monarch
Fancy - Realtime - SLG
モナークモナーク
Windows98/95
「モナークモナーク・プレミアム版」価格8.800円
「モナークモナーク・レギュラー版」価格7.800円 同時発売
モナモナの最新情報はホームページをアクセス！
■http://www.falcom.co.jp/ ■http://www.falcom.com/
ご予約は簡単便利なオンラインショッピングコーナーをご利用ください。
「モナくん超お宝CD-ROM」(プレミアム版特典)
プレミアム版特典は、モナモナをもっと楽しくするお役立ちアイテムです。
プレミアム版は
「モナくん超お宝CD-ROM」
がついててお得なの
超お宝CD-ROMオリジナル追加マップ(変更プログラム付)
超お宝CD-ROMオリジナル追加キャラクター(変更プログラム付)
●超ラブリィ時計 ●超ラブリィスクリーンセーバー
●超ラブリィ壁紙 ●超ラブリィカレンダー
●超ラブリィアイコン ●モナモナ体験版&デモ・ほか
※内容・デザイン等は変更になる場合があります。
全国パソコンソフト販売店で
無料配布中！
なの
●数に限りがありますので、販売店によっては先着順、または予約特典等の扱いになる場合があります。あらかじめご了承ください。
「モナくんお宝CD-ROM」(限定非売品)
役立つデータがいろいろあって、楽しさ100倍のCD-ROMが無料でもらえるの！
「モナくん愛の通信セット」(限定非売品)
モナくんのレターセットを無料でもらって気持ちをつたえるの！
「モナくんラブリィ絵本」(限定非売品)
かわいいモナくんの感動絵本。ゲーム攻略も付いてるの。
緊急速報！
「ブランディッシュ4 眠れる神の塔」近日発売決定！
Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13
☎042(527)6501 http://www.falcom.co.jp

SONY

Digital Dream Kids

MOがクオリティを語りはじめた。

Excel High ep Performance

よりハイレベルなデジタルワークを目指すあなたに。
信頼性を徹底的に追求した、高品位プロフェッショナル・ユース「ep」、デビュー。

◎優れた剛性でディスクを保護する〈高比重ホワイトカートリッジ〉
◎軽量・高強度でスムーズな開閉を実現する〈アルミ合金シャッター〉
◎シェルからシャッター、ラベルまで清潔さに配慮した〈抗菌加工仕様〉※
◎使いたい時にすぐ取り出せる、新開発の〈オーバルカットスリーブケース〉
◎ソニー独自の記録膜により、つねに安定した特性を発揮する〈ワイドマージン設計〉

EDM-230EP（アンフォーマット） EDM-230EPM（Macintosh対応） EDM-230EPD（DOS/V&PC-98対応） 各オープン価格 他に5枚パックもあります。

※●殺菌処理された部分の名称:シェル/試験機関名:（財）日本食品分析センター/試験方法:フィルム密着法●殺菌処理された部分の名称:シャッター/試験機関名:（社）京都微生物研究所/試験方法:フィルム密着法●殺菌処理された部分の名称:インデックスラベル/試験機関名:（財）日本食品分析センター/試験方法:フィルム密着法

Sony online http://www.sony.co.jp/「Sony online」は、インターネット上のソニーのエレクトロニクスとエンターテインメントのホームページです。

●商品を安全にお使いいただくため、ご使用の前に必ず「取扱説明書」をよくお読みください。●お問い合せは、ソニーマーケティング株式会社メディア・バッテリーマーケティング本部データメディア営業部へ。〒108-0074東京都港区高輪4-10-18TEL（03）5792-3075
●Macintoshは米国アップルコンピュータ社、DOS/Vは米国IBM社、PC-98はNECの商標または登録商標です。
●「Digital Dream Kids（デジタル・ドリーム・キッズ）」は、ソニーの企業姿勢を表すスローガンです。

ほかにもソニーの充実MOラインアップ。

EDM-230C EDM-540C2 EDM-640C2 DOM-640C

定価550円 本体524円 雑誌18361-11 T1118361110555

第十七巻第十一号通巻一九七号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九八年十月二十五日印刷 一九九八年十一月一日発行

電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一－十一－十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'98

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載！！

マイコンBASIC Magazine

11

創刊200記念キャンペーン

Win98パソコンアップグレード講座CPU編

別冊付録

DOS/V製作

電波新聞社